REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

AÑO IX Nº 86 - 395 PTAS - 2,37 €

Nintendo Acción

HOBBY PRESS

¡¡GANA EQUIPOS DE MÚSICA Y TELEVISORES CON EL "RAP" DE DONKEY KONG!!

NOVEDADES
Turok Rage Wars
Super Smash Bros.
Road Rash 64
Ready 2 Rumble

¡GAME BOY COLOR SE REFUERZA!
Tomb Raider, Ronaldo, SF Alpha, Metal Gear, Mission: Impossible, Track & Field

NINTENDO 2000
Avanzamos los juegos que estrenarán el milenio





LLEGA DONKEY KONG 64

¡Abran paso al rey de Nintendo!
Review, primeros trucos y claves para disfrutarlo

Guías para llegar al final de Hybrid Heaven y Tonic Trouble

EL DESTINO DE LA GALAXIA DESCANSA EN TUS MANOS

STAR WARS™ — EPISODE I — RACER™



AHORA TAMBIEN EN





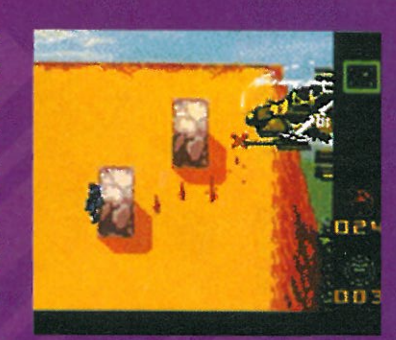
PULSA START

Tomb Raider, Grand Theft Auto y Metal Gear confirman lanzamiento para Game Boy Color

(¡menuda avalancha que viene para la portátil!)

PRIMERAS IMÁGENES DE «METAL GEAR: GHOST BABEL»

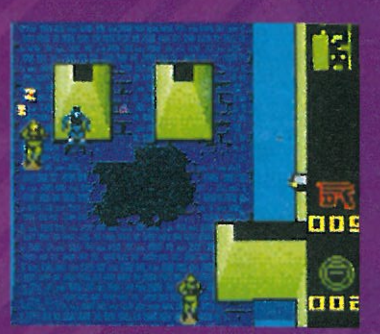
Es la **penúltima sorpresa de Konami.** Ya hay en marcha una versión portátil de Metal Gear, como atestiguan las imágenes que ofrecemos. El nombre que se baraja es Metal Gear: Ghost Babel, y sabemos ya algunas cosas, como por ejemplo que el argumento nos trasladará a un complejo en la jungla, donde Snake deberá enfrentarse a una enigmática banda formada por cuatro peligrosos tipos. El juego incluirá un **modo dos jugadores vía cable link** y llegará en un **cartucho de 16 megas** en el que han cabido nada menos que **180 misiones extra.** Sin fecha de lanzamiento, pero con muchas ganas.





Snake y una rubia muy maja charlan en japonés, se supone que sobre algo de su nueva misión portátil. A la vista de las imágenes, esto promete.





«GRAND THEFT AUTO» TAMBIÉN LEVANTARÁ PASIONES

También vamos a tener versión portátil de este **polémico juego de coches,** en el que no se respetan ni códigos ni peatones, y el auto se consigue "pidiéndolo prestado" a su dueño. Serán más de **100 misiones** en las que cumpliremos una serie de encargos de la mafia.





LARA CROFT

Lo último de Lara Croft es pequeño y portátil. La estrella de Eidos, que suponemos que a estas alturas no necesita presentación, va a vivir una aventura de lo más especial en Game Boy Color. Tan especial que está siendo **diseñada específicamente para sacar el máximo rendimiento a las características de la portátil.**

Aunque no se ha dado a conocer el argumento, Eidos ha anunciado que esta versión incluirá los elementos clave que han hecho de Tomb Raider uno de los títulos más exitosos del momento. Y empiezan poniéndonos los dientes largos con la promesa de una Lara que aparecerá en pantalla el triple de grande que cualquier otro personaje, y que exhibirá una gama de movimientos y animaciones mejor que lo que hayamos visto en cualquier título. Bueno, bueno, tampoco hace falta exagerar. De momento nos quedaremos con la intención de traernos una Lara tan aventurera como las que se han visto en PC y 32 bits. Y por cierto, que no hemos dicho la fecha: parece que estará listo en **marzo** del 2000.



SUMARIO

Nº 86 Enero

El tema del mes

Nintendo apuesta por el 2000

En un reportaje de auténtico lujo avanzamos los futuros éxitos de 64 bits en los que trabaja la Gran N. Eso significa que publicamos las últimas imágenes disponibles de «Ridge Racer 64», «Perfect Dark», «Pokémon Stadium» y... Bueno, tampoco queremos desvelar ahora todos los títulos de todos los juegos. Dejemos algo para la sorpresa. Además, está cerquita el reportaje en cuestión. Leedlo con tranquilidad y descubrid el futuro de vuestra máquina. Un futuro algo más que prometedor.

Pag. 10

El imprescindible

Donkey Kong 64

Ni lo dudes. Es el juego del año y ya veremos si también del siglo. Además, ya sabes que si tienes Expansion Pak y te compras este cartucho (que viene de serie con él), podrás cambiarlo por un mando de control. Pero bueno, lo importante es que el juego es lo mejor que habéis visto.

Pag. 34



Pag. 14

▲ Lo más nuevo de Infogrames

Taz, Duck Dodgers, los Looney Tunes, en fin, las estrellas de la Warner están a punto de dar el salto a Nintendo 64 de la mano de Infogrames. Y en tu revista favorita te enseñamos cómo les está quedando.

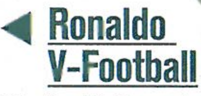
Pag. 30

◀ 40 Winks

El mundo de los sueños se mezcla con el de las pesadillas y dos chavales encantadores se miden a todo tipo de monstruos en un plataformas que estrenará con fuerza el nuevo año. Todos atentos a este «40 Winks», que es uno de los juegos más "mimados" por GTInteractive.

Super Smash Bros. ▶

Los grandes héroes de Nintendo, sí, tus favoritos, se enfrentan en este atractivo juego de lucha para ver quién es el mejor. No sólo te esperan duelos fratricidas, sino además una forma muy original de combatir.



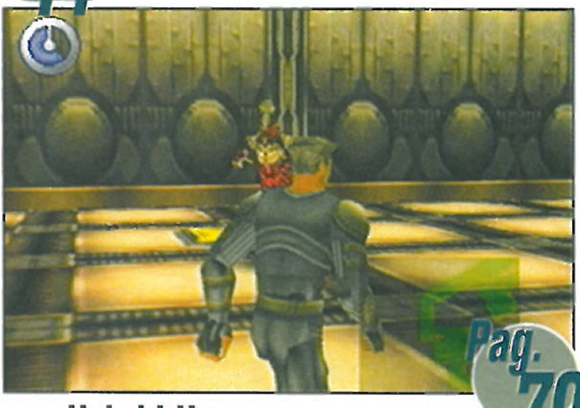
Pag. 40



Pag. 44

◀ Ronaldo V-Football

Este año está visto que el mejor juego de fútbol es portátil. Cómo nos ha sorprendido el último trabajo de los Bit Managers. Han hecho un fútbol a la medida de la estrella que le da nombre. Alucinante.



Pag. 70

▲ Hybrid Heaven

Por fin desvelamos todos los misterios de este críptico juego de Konami. Que si somos Díaz, ahora Slater, ahora un bicho. Nada, todo aclarado, y encima os permitimos aprender un montón de técnicas de combate.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez
Diseño y Autoedición:
Jefe de Maquetación: Miguel Alonso
Fernando Bravo, David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Álvaro Nicolás



Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Director General: Robert Sandmann
Editora del Área Informática: Mamen Perera
Directores de División: Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Madrid: Jefa de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad Diana Chicot
E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA
46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: Rafael Marín Montilla
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
Pedidos y Suscripciones: Tel. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992





Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



Concurso NBA Jam 2000

Ganadores de un Juego de NBA Jam 2000

Juan Manuel López Llorente	Madrid
Javier Valdivia Romero	Barcelona
Adriá Bellvert Banti	Barcelona
Pascual Pesqueira Rivas	Pontevedra
Marcos Ruiz Torrijos	Ciudad Real
José Vicente Ortega Gómez-Flor	Ciudad Real
Víctor Domínguez Ruiz	Ciudad Real
Alvaro Blanco Terán	Cantabria
Alvaro Conde González	Cantabria
Daniel Bornez Martínez	León
José Enrique Cuesta Sánchez	León
José Luis Vallejo Gil	Valladolid
Miguel Díaz Martínez	La Coruña
Iñaki Urruzola Irazusta	Guipúzcoa
Juan Luis Pérez del Notario Ramos	Madrid
José Antonio Hernández Caño	Salamanca
Jano Peral Tafur	Madrid
José Antonio Hermida Muñoz	Pontevedra
Juan José Sánchez Cuadrado	Madrid
Moisés Sánchez Mata	Badajoz

"Operación cambio" con Donkey Kong 64

Como ya sabéis, «Donkey Kong 64» **se vende inseparablemente con el Expansion Pak, a un precio que ronda las 12.990 ptas** según donde lo compréis. Pero, ¿qué ocurre si ya tenéis un Expansion? Pues Nintendo España ha encontrado una solución y es nada menos que **cambiártelo por un mando de control de Nintendo 64 del color que quieras.**

Para poder participar en esta promoción, habrá que ser **usuario registrado del juego** (mandando la tarjeta que encontraréis dentro del cartucho). A continuación tendréis que enviar el Expansion Pak (tal como viene en la caja, o sea dentro de la bolsa de plástico,con la llavecita), junto con vuestros datos personales a la siguiente dirección: Nintendo España. C/Lanzarote, 11 Nave 7. 28700 San Sebastián de los Reyes.

Por último, confirmaros que la fecha definitiva de lanzamiento del juego es el **20 de diciembre.**



Acclaim invierte en Wrestling

Acclaim ha decidido invertir en **Extreme Championship Wrestling** (ECW), una de las tres grandes organizaciones de wrestling reconocidas en Estados Unidos. La multinacional americana se ha hecho con una pequeña parte del accionariado, que le garantiza la **exclusividad para desarrollar juegos** basados en esta licencia.



Precisamente el primero de ellos ya tiene título, «ECW Hardcore Revolution» y fecha, saldrá en USA en **febrero** del 2000. Por supuesto contará con las estrellas más populares de esta asociación.

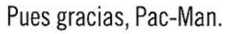
¿Has visto lo que dice?

"Tenemos a un montón de desarrolladores, "first", "second" y "third parties" trabajando en juegos para la Dolphin".

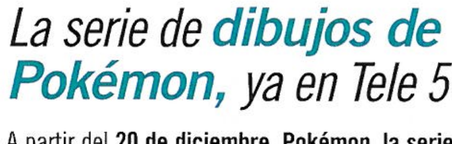
Jim Merrick, Manager de Ingeniería de software de Nintendo América, en declaraciones a IGN.com

Pac-Man invita

A una buena comilona de **delicias japonesas.** Tal cual nos ha llegado desde Acclaim (que sabéis que lanzan las versiones de Game Boy), que a su vez han recibido las exquisiteces desde las oficinas de Namco. La cosa consta de un envase divertido y de cosas no menos graciosas en su interior. Pasta, algas, extraños líquidos que así, mezcladitos con agua caliente debe saber bien. Pues gracias, Pac-Man.

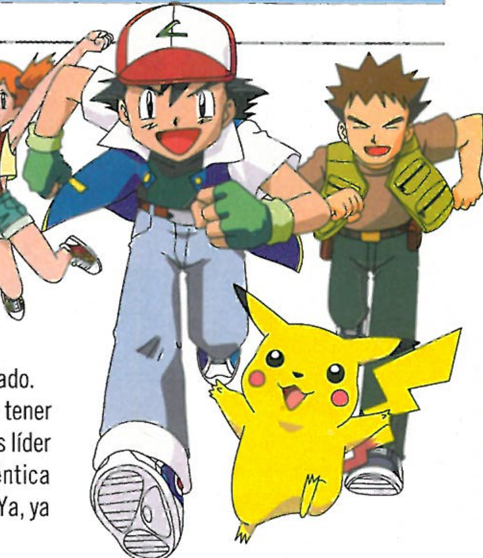


La serie de dibujos de Pokémon, ya en Tele 5



A partir del **20 de diciembre, Pokémon, la serie de animación, tiene una cita con todos vosotros en la cadena de televisión Tele 5.** Podremos seguir las aventuras de **Ash, Pikachu y compañía de lunes a viernes, a partir de las 18.15 h** y con la fórmula de doble episodio. Más adelante es probable que pase a emitirse los fines de semana, aunque no está aún confirmado.

Estamos seguros de que la serie de dibujos de **Pokémon** va a tener el mismo éxito en España que en Estados Unidos y Japón, donde es líder absoluto de audiencia en los programas infantiles. Una auténtica pasada, que sigue la línea imparable del cartucho de Game Boy. Ya, ya estamos preparando un gran reportaje.

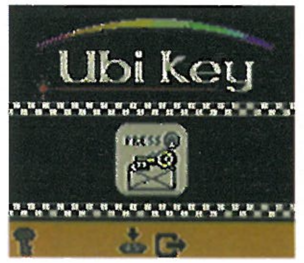


¡¡El bombazo de Konami!!

Está confirmadísimo por fuentes de la propia **Konami España.** Hay nuevo juego de fútbol en el horizonte y promete llevarse el gato al agua. El título, no sabemos si definitivo o no, será **«ISS 2000»**, y lo que más nos ha sorprendido es que llegará **traducido y doblado al castellano.** ¿La fecha? Qué tal para **primavera.**

¿Sabéis lo que es la "Ubi Key?"

Pues consiste en un **extra que Ubi Soft incluye en sus títulos para GBC,** como «Papyrus» y «Suzuki Alstare Racing», y que **permite acceder a niveles secretos de cada juego.** La única condición es que hay que **encontrar el ítem de "Ubi Key" dentro del juego,** por el escenario de Papyrus, o en una carrera de Suzuki. Después, basta con dar con otro usuario de un juego portátil de Ubi, y entrar en el menú Ubi Key, para que la magia de los infrarrojos nos permita acceder a ese ansiado nivel secreto. La idea está bien, pero vamos a probarlo ahora mismo por si nos quieren timar y… ¡eh, funciona!





¿Ideas sobre Dolphin y GBAdvance? Pues enviadnoslas a la revista



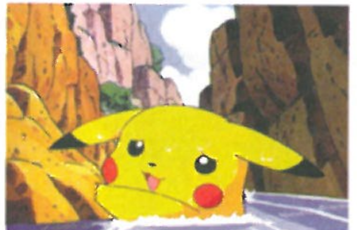
Pokémon arrasa en los cines americanos y bate todos los records

El estreno de **"Pokémon:The First Movie"** en Estados Unidos ha roto todas las previsiones. La fiebre de los americanos por Pikachu y compañía ha situado a la **película de la Warner** en los primeros puestos de los filmes más vistos en USA. Según la revista Cinema 1, Pokémon:The First Movie ha **recaudado más de 80 millones de dólares en sólo 4 semanas** desde su estreno, batiendo todo tipo de records en el primer día de exhibición con cifras que superan los 10 millones de dólares. Para que os hagáis una idea de la importancia de estos datos, la película comparte estrellato con la nueva aventura de James Bond, "Toy Story 2" o lo último de Al Pacino.

Según hemos podido averiguar, ya hay planes para estrenar la película en España, y una posible fecha: **abril del 2000.**



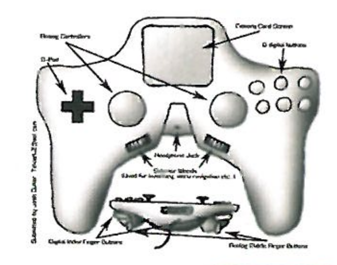




Más diseños Dolphin

No se agota la imaginación de los fans a la hora de desarrollar sus propias ideas sobre lo que pueden ser las nuevas consolas de Nintendo. Este mes le toca el turno a los mandos de control, una de las tareas que han sido encomendadas al insigne gurú Miyamoto. **Estas dos propuestas son de lo más revolucionario,** sobre todo la primera que opina que molaría conectar dos manos (muy especiales) al puerto de la consola. Así que Shigeru, si nos estás leyendo, empápate de diseño y ten en cuenta todo lo que vamos a recibir de nuestros lectores.







Promoción Centro Mail con «Turok Rage Wars»

Muy sencillo. Si compras Turok Rage Wars, la ultimísima novedad de Acclaim, en Centro Mail, **te llevas por la cara una camiseta.** ¿Cómo se te ha quedado el cuerpo? Pues ya sabes…

Cambiamos de dirección

Pues sí, Nintendo Acción y las revistas de Hobby Press hemos cambiado de oficinas. La dirección a la que tenéis que enviar vuestras cartas es la siguiente: C/Pedro Teixeira, 8 2ª planta. 28020 Madrid. El teléfono de la redacción es **902 11 13 15.**

Concurso JET FORCE GEMINI

Ganadores de 100 Jet Force Gemini para Nintendo 64

David Gallardo Pirón	Palencia
Alberto Gómez Prada	Vizcaya
Albert Marcos Huertas	Girona
Oscar Díaz Novillo	Girona
Carlos Antonio Navarro Osuna	Madrid
Sandro Marhuenda Rey	Alicante
Miguel Angel Gregorio Ferreira	Madrid
Verónica Miranda Molina	Palencia
Fco. José Ortí Albert	Valencia
Fco. Javier Almazán Navado	Madrid
Oscar Mariño Ferreira	Pontevedra
José Javier Huesca Flores	Alicante
Laura Andreu Remolá	Barcelona
Marc Orta Mascaró	Barcelona
Fco. José Sigler Vizcaino	Valencia
Oliver García Losada	La Coruña
David Caballero Fernández	Ciudad Real
Adán Pachón París	Sevilla
Antonio José Marroquí Pachón	Sevilla
Daniel Cámpora Pérez	Sevilla
Rubén Gómez Banda	Cáceres
Manuel Roiz-Carretero Picado	Madrid
Toni Piñol González	Castellón
José Ignacio Tejero Lainez	Zaragoza
Tomás López Fernández	Lugo
David Porcel París	Madrid
Xabier Bueno Alberich	Barcelona
Antonio Benzal Sardá	Barcelona
Marcial Fernández-Caspe	Castellón
José Carlos Torres Barragáns	Pontevedra
David Chércoles Fraile	Madrid
José Mª Reyes Gambín	Cádiz
Eneko De la Torre Llorente	Vizcaya
Erik Cabrerizo López	La Rioja
Manuel Rodríguez García	La Rioja
Fco. Javier Madroñal Pérez	Sevilla
Cristóbal Gil Moriano	Cádiz
Miguel Ángel Cantero Gómez	Sevilla
Fco. Ramón Jiménez Márquez	Cáceres
Manuel Bravo Esteva	Baleares
Carmelo Feria Santana	Huelva
Antonio Barrena Barea	Madrid
Fabio García Arranz	Madrid
Alberto Polidura Pérez	Cantabria
Albert Castillo Sampedro	Lérida
Fernando Tirado Rubio	Madrid
José María Jiménez Pérez	León
Andoni Siles Gutiérrez	Vizcaya
Aitor Cervantes Busca	Cádiz
Juan José Palomares Ramón	Alicante
David García Calvente	Cádiz
Alberto José Blanco Velasco	Valladolid
Esperanza Ortiz León	Guadalajara
Roberto Beltrán	Valencia
Jorge Pastor Fernández	Segovia
Ivet Vivancos Colomer	Girona
Joan Freixanet Vilert	Girona
Daniel Gimeno Martínez	Valencia
Ignacio Muñoz Rodríguez	Zaragoza
Nacho Fernández Bascuñón	Cuenca
Dani Benítez Parra	Barcelona
Jesús Martínez Rodríguez	Barcelona
Marc Valls Roig	Barcelona
Carlos Niso Miras	Barcelona
Gabriel Gasco Díaz	Barcelona
Alberto García González	Cádiz
Álvaro Gallardo Rodríguez	Cádiz
Joan Pera Cuquet	Barcelona
Iñaki Irazola Garate	Guipúzcoa
Pedro Rodríguez Escalona	Navarra
Fernando Osuna Fernández	Zaragoza
Rubén Pose García	La Coruña
Jorge Guijarro Ruiz	Cuenca
Alfonso Resco Guijarro	Madrid
Enrique Bastero Comesaña	Pontevedra
Antonio M. Barrainca Rodrigo	Ciudad Real
María Genzor Lahoz	Zaragoza
Rafael Carrascón	Zaragoza
Iker Rubio Álvarez	Guipúzcoa
Alejandro Santos Pazos	La Coruña
Álvaro Cancela Acosta	Madrid
Roberto Pulpillo Barez	Madrid
Carlos Doval Novillo	Madrid
Rafael Santos Godoy	Córdoba
David Villegas Moya	Vizcaya
Mikel Ugarriza Rodríguez	Vizcaya
Javier Fernández Pinilla	Ciudad Real
Alejandro Ezequiel Fdez. Brizuela	Zaragoza
Sergio Polo Latorre	Zaragoza
Alejandro Gaudes Parejo	Zaragoza
Javier López Sanuquillo	Madrid
Miguel Cortés Gabriel	Barcelona
Javier Cantollanos	Ciudad Real
José E. Rivera Hargones-Turón	Cantabria
Jesús Ballesteros Rodríguez	Ciudad Real
Guillermo Fernández Cora	La Coruña
Alberto Botas Pabo	Vizcaya
Lorenzo López Rizos	Córdoba
Pablo Luis Sánchez Marchesi	Madrid
Cruz Burgos Andrés	La Rioja

Infogrames continúa su expansión y adquiere el control de GT Interactive

La multinacional francesa se convierte de esta manera en una de las **principales compañías de entretenimiento interactivo del mundo.** Según la nota de prensa oficial que hemos recibido en nuestra redacción, la inversión ha ascendido a **22.000 millones de pesetas.** Esta operación supone la entrada de la compañía francesa en el mercado americano y la ampliación de su ya enorme oferta de productos con licencias como «Driver» o la saga «Abe´s Odyssey». Además, GTInteractive cuenta con estudios internos de desarrollo tan importantes como Cavedog, Oddworld o Reflections.



¡Un manager de fútbol para Game Boy!

Aquí va un rumor de los buenos en primicia mundial. Hemos oído que se está trabajando en un "manager" futbolero para la Game Boy, algo **así como un PCFútbol sólo que portátil.** La idea es que asumamos el papel de entrenador-presidente-manager de nuestro equipo favorito y estemos al tanto de fichajes, tácticas, precio de las entradas y todos los aspectos que rodean a una temporada de liga. El juego tiene título, aunque provisional, y es **«Game Boy Football Management Simulation»**. Aquí tenéis unas pantallitas.







Vicent Gallardo
(Valencia)

El dibujo éste... Nos ha sorprendido mucho, primero, por lo efectista, segundo, por cubista, tercero, porque aparece Mario con pinta de graffitti callejero, y cuarto, porque para graffitti ya están los luchadores de Rakuga Kids. Se ve que Vicent no ha jugado. En fin, le daremos un mando para facilitarle las cosas.





Ángel Sáez López
(Albacete)



José Pérez Valencia
(Sevilla)



Trinidad Fernández
(Córdoba)

Como ya sabéis, vuestros dibujos pueden tener premio. Entre los que publiquemos, sortearemos **una colección de 10 libros de Dragon Ball,** gentileza de Planeta DeAgostini. Enviad vuestras obras de arte a:

PLANETA DeAGOSTINI

Nintendo Acción. Hobby Press.
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta.
28020 Madrid.



José Quintín Bueno
(Madrid)

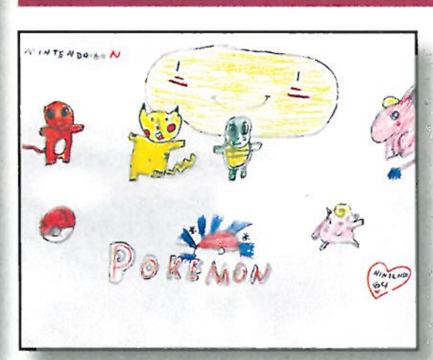


Leandro Jiménez
(Barcelona)

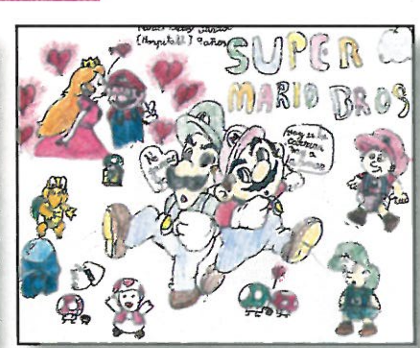
Los más pequeños



Juanjo Vidal
(Valencia, 6 años)



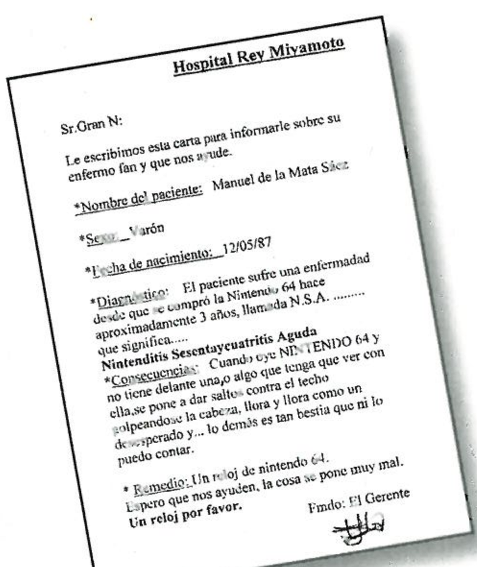
María Guerrero
(Barcelona, 7 años)



Marta Bellot Jurado
(Barcelona, 9 años)

Regalo de los buenos para la gente de las cartas y de las fotillos. Si queréis un reloj de N64, mandad vuestras cartas y fotos originales a la dirección de la revista. Recordad que hemos cambiado de oficinas.

a veces llegan cartas...



Hospital Rey Miyamoto

Sr.Gran N:

Le escribimos esta carta para informarle sobre su enfermo fan y que nos ayude.

*Nombre del paciente: Manuel de la Mata Sáez

*Sexo: Varón

*Fecha de nacimiento: 12/05/87

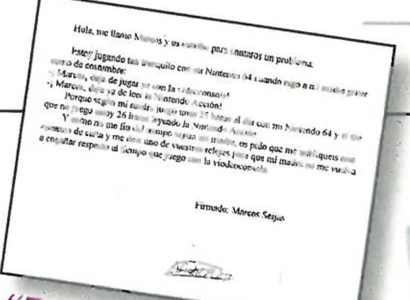
*Diagnóstico: El paciente sufre una enfermadad desde que se compró la Nintendo 64 hace aproximadamente 3 años, llamada N.S.A. .... que significa.....
Nintenditis Sesentaycuatritis Aguda

*Consecuencias: Cuando oye NINTENDO 64 y no tiene delante una,o algo que tenga que ver con ella,se pone a dar saltos contra el techo golpeandose la cabeza, llora y llora como un desesperado y... lo demás es tan bestia que ni lo puedo contar.

* Remedio: Un reloj de nintendo 64.
Espero que nos ayuden, la cosa se pone muy mal.
Un reloj por favor.

Fmdo: El Gerente

Obsesionadas
Manuel de la Mata
(Córdoba)

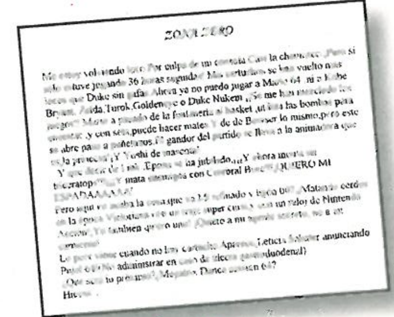


Hola, me llamo Marcos y os escribo para contaros un problema.

Estoy jugando tan tranquilo con mi Nintendo 64 cuando oigo a mi madre gritar como de costumbre:
-¡ Marcos, deja de jugar ya con la videoconsola!
-¡ Marcos, deja ya de leer la Nintendo Acción!
Porque según mi madre juego unas 25 horas al día con mi Nintendo 64 y el que no juego estoy 26 horas leyendo la Nintendo Acción.
Y como no me fío del tiempo según mi madre, os pido que me publiquéis esta carta y me deis uno de vuestros relojes para que mi madre no me vuelva a engañar respecto al tiempo que juego con la videoconsola.

Firmado: Marcos Seijas

"Pelotas"
Marcos Seijas
(La Coruña)



ZONA ZERO

Me estoy volviendo loco por culpa de mi consola. ... la chaveta ... Pero si sólo estuve jugando 36 horas seguidas ... se han vuelto más locos que Duke sin gafas. Ahora ya no puedo jugar a Mario 64 ni a Kobe Bryant, Zelda,Turok,Goldeneye o Duke Nukem ... las bombas para ... a ... de la fontanería al basket ... lo mismo,pero este ... ,y con seis,puede hacer mates. Y de de Bowser lo mismo,pero este ... el gandor del partido se lleva a la animadora que se abre paso a puñetazos. ... la princesa ¡Y Yoshi de mascota!
Y que decir de Link .Epona se ha jubilado..... QUIERO MI triceratops ... mata ... con Coronel Bowser ...
ESPADAAAAA!
Pero aquí ... la cosa que ... y ... un reloj de Nintendo en la época Victoriana ... ¡Yo también quiero uno! ¡Quieto a mi agente secreto ... anunciando ...
Lo peor ... cuando no los ... Leticia ... anunciando ...
Papel ... No administrar en caso de úlcera gastroduodenal)
¿Qué será lo próximo? ... Dance ... 64?
Hecho.

"Rayadas"
David y Carolina Marcuello *(Zaragoza)*

y a veces hasta fotos



Jorge Gran Serrano
(Alcocebre, Castellón)



Fco. Javier Callejas
(Albacete)



Jon Ander Ordozgoiti
(Sestao, Vizcaya)



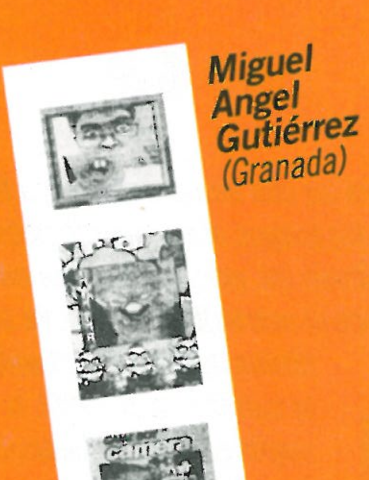
Iván López Brea
(San Sebastián de los Reyes, Madrid)

El rincón del artista

GAME BOY camera

Ya tienes tu Game Boy Camera y tu Printer. ¿Qué tal ahora si te proponemos un juego? Toma una foto divertida y original con tu nuevo periférico; retócala a tu gusto, imprímela y después envíanosla a la revista. Si nos mola, te la publicaremos aquí mismo y **te regalaremos una fenomenal funda para tu Game Boy Pocket.**

Sergio Vicente
(Zamora)



Miguel Angel Gutiérrez
(Granada)



Luis Díaz Costea
(Santander)



¡Participa y gana esta funda para tu Game Boy!

La diversión no se detiene en Nintendo 64

NINTENDO APUESTA POR EL 2.000

El 2.000 será un año inmejorable para Nintendo 64. Muchos de los juegos más esperados tienen cita con el nuevo milenio (sí, ya sabemos que no lo será hasta el 2.001, pero el marketing, la tele, ya se sabe...), los títulos de Pokémon también sacarán la cabeza en el 2.000, la "otra" obra cumbre de Rare (después de «Donkey Kong 64») ya se ha apuntado a la lista y, total, que el show no tiene visos de acabar. Es por eso que hemos pensado avanzaros los primeros juegos que la Gran N ya nos ha confirmado. Desde luego no está nada mal acabar el año con un DK alucinante y un Smash Bros divertidísimo, y empezarlo con los Ridge Racer, Pokémon y Perfect Dark. ¿Alguien da más? Pues a empaparse de información tocan.





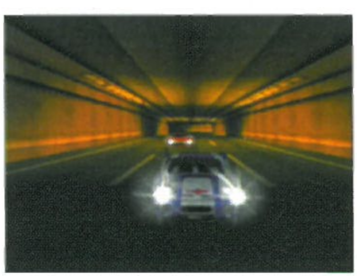
Ridge Racer 64

Nintendo Software Technology Corporation, grupo de desarrollo de Nintendo USA, se encarga de la conversión del juego de Namco.

El «Ridge Racer» de N64 incorporará **20 vehículos** que lucirán palmito por los 8 circuitos diseñados (están los del RR original, los del Revolution y tres exclusivos de esta versión). En el apartado gráfico destacará la **paleta de colores brillantes** utilizada,así como el **modelado, rico en polígonos,** de los coches. La sensación de velocidad estará garantizada, gracias al paso de imágenes conseguido, nada menos que 30 frames por segundo. Además, se han respetado las físicas de los coches, y como RR es un arcade total, de los de hilar muy fino, habrá que tener cuidado con el control. Aquí tenéis las últimas imágenes disponibles.



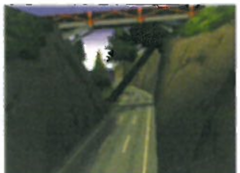
Las repeticiones son uno de los últimos elementos en los que se está trabajando.



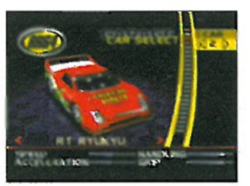
Los efectos de luz prometen ser absolutamente revolucionarios. Tomad nota de éstos.



El estilo de conducción será muy arcade, así que ojo con el mando.



Habrá tres escenarios exclusivos para la versión Nintendo 64.

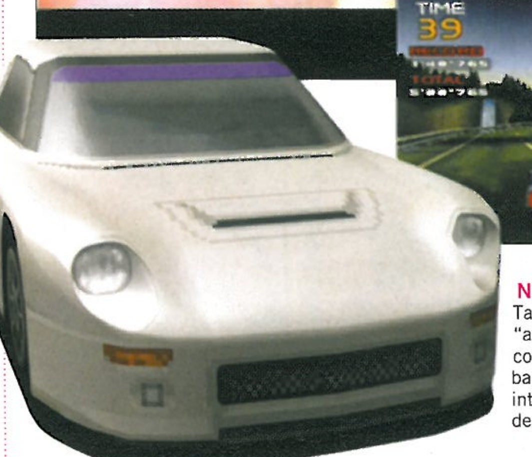


Veinte coches podremos pilotar en esta entrega de RR.





Este efecto gráfico de la pantalla de vídeo es asombroso.



NUEVO RITMO
También habrá novedades "acústicas", ya que se ha compuesto una nueva banda sonora y se han integrado un buen número de sampleados originales.

■ «RIDGE RACER 64» LLEGARÁ EN MARZO DEL 2000





Perfect Dark

¿Será el juego del año?, ¿del siglo?, ¿del milenio? Muchos ya apuestan por él como el título que marcará una época (con permiso de Donkey y de GoldenEye), y a juzgar por estas imágenes Rare ha vuelto a conseguirlo. Si leéis este texto, os convenceréis de que lo que viene es muy grande.

Rare se ha especializado en juegos de espías, porque le salen de maravilla (en realidad, todo parece salirles de lujo). Con «Perfect Dark», los ingleses han alcanzado la perfección. Este shooter subjetivo combina de forma magistral un **apartado tecnológico de lujo y una trama inquietante**, que por el camino ha dejado espacio a **60 minutos de escenas cinemáticas** y a una nueva tecnología sonora que nos permitirá escuchar las conversaciones de los enemigos con total detalle. Los desarrolladores han aprovechado su estudio motion capture para **dar vida a los enemigos** como nunca en ningún juego, con caras reales y animaciones perfectas. Su IA dependerá del nivel de dificultad que probemos, aunque no será en ningún caso baja.





En el centro DataDyne se está cociendo algo muy gordo. Dentro del complejo verás enemigos y gente inocente, y tendrás que estar muy seguro antes de disparar.



Cada misión se compondrá de varios objetivos. Falla uno y la misión se irá al traste.



Los juegos de luces y la ambientación serán en todo momento magníficos.



¿Que qué es eso? También nos lo hemos preguntado nosotros. Mejor le seguiremos...



En la primera misión tendremos que localizar este interruptor para dejar la habitación a oscuras.



El arsenal estará a la altura del mejor agente secreto, así como todos los gadgets que podremos encontrar.



Las oficinas de DataDyne parecen un lugar tranquilo y muy normal, pero esconde muchos secretos.



Los cuerpos de los enemigos no desaparecerán de tu vista hasta que hayas dejado la habitación.



Sin gafas de visión nocturna, resolver algunas fases será imposible. Ya sabes, equipamiento de lujo.

SOY JOANNA

Joanna Dark, agente especial. Con misión dar al traste con la conspiración global que se está tramando en el complejo Datadyne.









CUATRO JUGADORES

Nos prometen diez áreas multijugador, con la presencia de las dos mejores zonas de GoldenEye. Además, usando la Game Boy Camera y el Transfer Pak, podremos poner nuestra cara a los personajes.















Zonas 4P

Arriba y a la derecha tenéis algunas de las zonas que se han diseñado para los modos multijugador.

QUÉ CARAS

Tan reales que dan miedo.Verás cuando te enfrentes a ellos.







«PERFECT DARK» ESTÁ PREVISTO PARA ABRIL DEL 2000



Zelda Gaiden

Link repetirá la mecánica del Ocarina of Time, pero le esperan montones de sorpresas.

Ya se ha anunciado en Japón, pero es probable que no veamos las nuevas aventuras de Link hasta **finales del año que viene.** En esencia tendrá la misma mecánica de la exitosa primera entrega, sólo que con **nuevos mundos para explorar** y cosas para experimentar. Una de las claves será la **habilidad de Link para transformarse en cualquier personaje** utilizando diferentes máscaras. Seguro que habrá más novedades, pero os las iremos contando más adelante.



Parece que el juego requerirá finalmente el Expansion Pak.

Las batallas también serán una de las claves del nuevo Zelda.



Las máscaras nos transformarán en diferentes personajes.



Encontraremos cientos de nuevos enemigos.



Link tomará las habilidades de los personajes que nos transformemos.

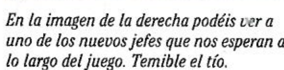


Epona volverá a ayudarnos a explorar los nuevos mundos.





Los iconos de juego y marcadores han sido rediseñados, y de hecho tendremos nuevas herramientas a nuestra disposición.





En la imagen de la derecha podéis ver a uno de los nuevos jefes que nos esperan a lo largo del juego. Temible el tío.



De nuevo parece que el tiempo jugará un papel importante en la aventura. Habrá que vigilar el reloj.

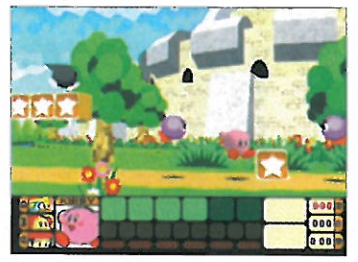
Nuevo Link
Será una buena segunda parte, con elementos y aspectos que no defraudarán a nadie. Ojalá llegue aquí pronto.

■ «ZELDA GAIDEN», EN MARZO EN JAPÓN

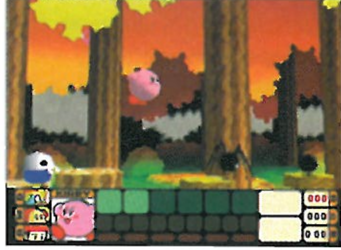
Kirby 64

Es el más misterioso de todos, una de las grandes sorpresas de Nintendo para el 2000.

Kirby está rodeado de secretismo. Su nuevo juego se vio pero no se vio en el E3 (un vídeo fue todo el testimonio de su aparición), y en el último Spaceworld lució brillante pero tampoco se prodigó en exceso. Sin embargo estas pantallas hablan a las claras de que estamos ante **un juego muy guapetón, estilo plataformas Yoshi,** con fondos 3D y jugabilidad en dos dimensiones. Los tonos elegidos son alegres y coloristas y la figura de Kirby, render al poder para el comilón, luce mejor que nunca. Sus habilidades no habrán cambiado (por los siglos de los siglos). **Continuará engullendo enemigos y adquiriendo sus habilidades,** enfrentándose a criaturas de lo más originales y recogiendo ítems allá por donde pase.



Nada que decir sobre los gráficos del nuevo Kirby. Simples, pero alegres y coloristas, en la línea de lo que se persigue.



El comilón adquirirá las habilidades de los rivales que engulla, aunque algunos, como las arañas, igual no se dejan comer.

■ AÚN NO ESTÁ DECIDIDA SU FECHA DE LANZAMIENTO

NBA Courtside 2

Left Field ha vuelto a superar a sus rivales. Éste será el juego de NBA más logrado.

Kobe Bryant lo abanderará de nuevo, y tanto él como Jelani McCoy, de los Seattle Supersonic, han posado para el famoso motion-capture. Esta vez la cosa va cargada de movimientos, porque se imponen las **animaciones suaves y fluidas,** y de gráficos, con **alta resolución** sin necesidad de Expansion Pak. Entre los modos de juego, tenemos partido rápido, temporada, arcade, concurso de tres puntos, práctica, y "carrera". Este último será de lo más interesante, pues nos permitirá seguir la carrera de un jugador desde el draft.





El juego está causando sensación en USA. Ha plantado cara, y muy firme, a los Jam y Live, de Acclaim y EA.





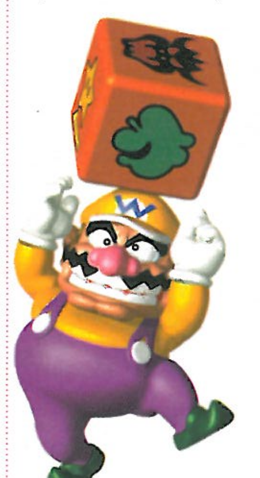
Gráficos muy sólidos, jugadores con diferentes expresiones faciales, movimientos muy fáciles de conseguir...

■ YA EN USA, SE ESPERA A MEDIADOS DEL 2000 EN EUROPA

Mario Party 2

Nintendo y Hudson vuelven a la carga con uno de los títulos más vendidos del 99.

Habrá nada menos que **64 minijuegos**, y todos serán nuevos. O sea que no cambiará mucho la **exitosa mecánica de juego de tablero** que vimos en «Mario Party». Incluso visualmente será bastante parecido, sólo que en esta entrega jugaremos sobre diferentes tableros y, como novedad, los personajes irán disfrazados con ropas típicas de cada localización. De modo que podéis ir preparando los dados para otro atracón de diversión (aunque sea en inglés).





El argumento del juego tiene que ver con una maldad de Bowser.



Habrá 8 minijuegos más que en la entrega anterior.



«Mario Party« es aún uno de los juegos más divertidos de N64.



Jugaremos sobre varios tableros, como uno dedicado al oeste.

■ SALE EN ENERO EN USA, NO ESTÁ DECIDIDO AQUÍ AÚN

Excite Bike 64

Left Field se atreve con el motocross, y le sale un juego increíble.

Aún no hemos visto todos los juegos de motocross que saldrán para N64, pero desde luego éste es el que tiene la mejor pinta. La firma de Left Field lo dice todo, pero sus características también abruman: **tres cilindradas (80, 125 y 250), seis circuitos exteriores y otros seis estadios**, opción para crear piloto, velocidad de 30 frames por segundo, opción hires con el Expansion Pak, editor de circuitos... ¿Seguimos? Bueno, mejor cuando vaya a salir...



El nivel de detalle de las motos será uno de sus puntos fuertes.



Habrá seis circuitos exteriores y otros tantos "indoor".



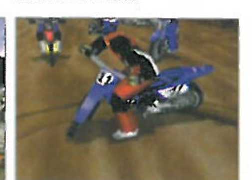
Dispondremos de un atractivo editor de circuitos.



Las acrobacias y saltos también puntuarán en el juego.



Con Expansion Pak podremos ver gráficos en alta resolución.



La sensación de hacer motocross estará perfectamente conseguida.

■ «EXCITE BIKE 64» SE ESPERA PARA EL SEGUNDO SEMESTRE



Pokémon Stadium

Los 150 Pokémon se entrenan para la batalla de sus vidas en los entornos 3D que proporciona Nintendo 64. La fiebre Pokémon no ha hecho más que empezar. Ya ha dado el salto a la consola grande.

Esta versión está basada en la **segunda edición del «Pokémon Stadium» japonés.** Los entrenadores prepararán sus batallas por turnos, como en Game Boy, pero unas **increíbles secuencias de animación y efectos especiales de ataques** harán que tus pokémon cobren vida propia. Uno de los aspectos más excitantes del juego será que podrás batallar utilizando criaturas de las ediciones roja y azul. Gracias al **Transfer Pak, podremos transferirlos desde la Game Boy a N64.** El cartucho incorporará una **gama de minijuegos protagonizados** por Pokémon de todo tipo. Además, podrás retar a tres amigos a competir en un torneo para ver quién es el mejor entrenador del mundo.



Podremos escoger Pokémon sin evolucionarcomo Charmander...



...o intentar vencer con bestias como Charizard, su 3ª evolución.



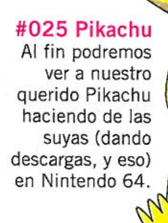
Aunque sea un Pokémon de Agua, Starmie luchará en tierra.



Los Pokémon estarán ordenados numéricamente en seis grupos.



Lo más novedoso serán los increíbles efectos de los ataques.



Wartortle se defenderá como en el título de GB, con ataques Agua.





#025 Pikachu
Al fin podremos ver a nuestro querido Pikachu haciendo de las suyas (dando descargas, y eso) en Nintendo 64.

■ «POKÉMON STADIUM» ESTARÁ DISPONIBLE EN MARZO EN ESPAÑA, JUNTO AL TRANSFER PAK

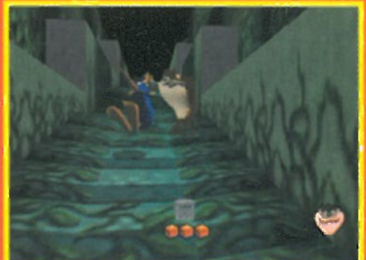


¡Atención, Looney Tunes! A la cargaaa...

¿Taz de repartidor? ¿Cómo se le ocurre a alguien dejar un envío en manos de este tragaldabas? El caso es que Zed Two ya está terminando el título, y serás tú quien tenga que guiar a Taz, y a su bonito paquete ACME, a través de su aventura.

Infogrames quiere repoblar el mercado de Nintendo 64 y Game Boy Color con nuevos habitantes. Su intención es que las pantallas de todo el mundo se llenen con personajes de dibujos animados, más concretamente con el famoso y veterano grupo de alocados personajes "Looney Tunes". Por eso se llevó a todo el que pudo a sus oficinas de Manchester, para que viésemos cómo serán sus nuevos títulos. Aquí tenéis todo lo que vimos...



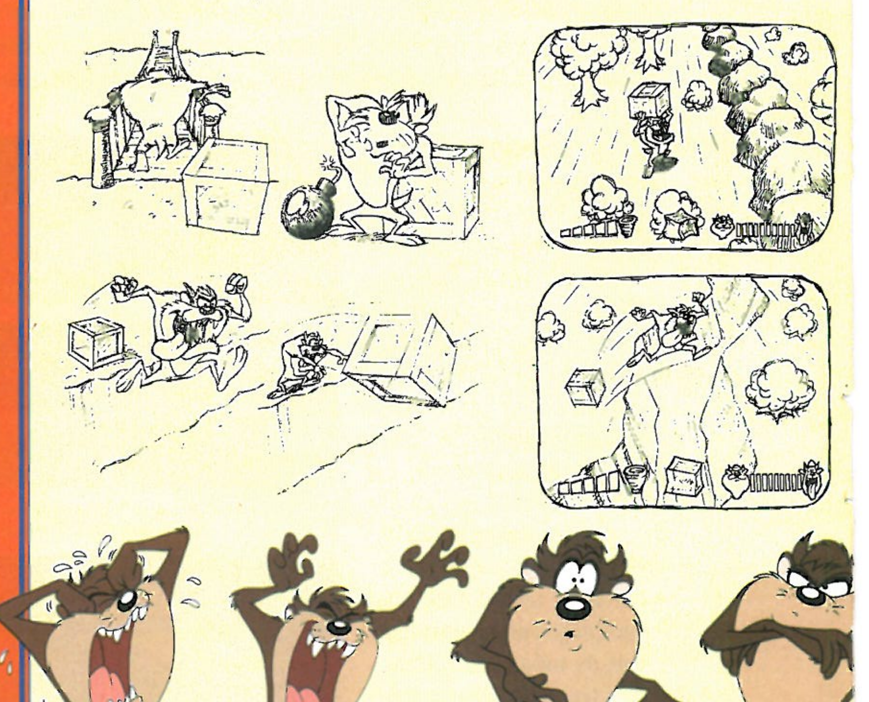




La variedad será una constante en el próximo título de Taz. Nos veremos en muy distintos lugares, intentando llevar nuestro querido paquete ACME por tierra, mar o aire, pero siempre protegiéndolo con nuestra agresiva presencia. Y, un detalle, ¿os habéis fijado en que estas tres pantallas utilizan tres cámaras diferentes? Veremos de cuántas disponemos en el cartucho producido.

Sólo existía la nada, hast

*Dijo algo así como: **"Hagamos a Taz"**. Pero Taz ya estaba hecho, por lo que la misión de los diseñadores del juego fue encontrar una ocupación que le fuese bien a este personaje. Sí, llevar cosas parecía divertido, sobre todo por lo bestia que es este chico, y lo difícil que sería evitar que se comiese el paquete que llevaría sobre la cabeza. Tras **19 meses de trabajo** intensivo (que no forzado) por parte de John Pickford (diseñador), David Gill (programador) y Andrew Pearce (artista) entre otros, la criatura ha salido a la luz. Pero el trabajo que ha llevado "parirlo" no es cosa de dos tardes. Aquí tenéis una muestra de las ideas iniciales del título en forma de bocetos.*



Taz Express

Es el **título más importante** de esta remesa de dibujos animados que nos trae Infogrames. El cometido de nuestro protagonista será llevar un paquete ACME (cómo no) a Wile E. Coyote. Esto se trasladará a N64 mediante una aventura para la que se ha diseñado un **motor 3D** que nos permitirá **interactuar con cualquier objeto del escenario**. Y, ¿cómo podremos interactuar con los decorados? Pues mediante un montón de movimientos, como **zamparnos todo lo que encontremos** en nuestro camino, coger, llevar y lanzar cualquier objeto, saltar sobre edificios, correr como un gazapo o girar sobre sí mismo como sólo sabe hacerlo Taz. En nuestro camino a lo largo de los **30 variados y veloces niveles** del título, nos encontraremos con otros personajes de la Warner, como Marvin The Martian, Yosemite Sam, o el propio Wile E. Coyote, destinatario de altura. Estos 30 niveles nos llevarán por lugares tan variados como la selva de Tasmania, Marte, Monument Valley o el Salvaje Oeste. Además, está previsto que el cartucho incorpore batería para que todos los fans de Taz puedan continuar sus aventuras sin problemas. Lo veremos a finales de marzo.

¿Qué veremos?

*El objetivo principal de Taz es llevar un paquete a su destino, sí, pero no estaremos todo el juego con el paquete a cuestas. Se incluirán multitud de niveles en los que manejar a Taz será hablar de saltar sobre edificios o vagar por una casa encantada. Habrá una **gran variedad**.*





...que Infogrames dijo...

TAZ EXPRESS — TAZ CONTROL MODES

ZED TWO

CARRY MODE

1

STAND

* Whenever Joystick is not pressed in CARRY MODE these anims happen Automatically.

* All hand positions must be generic, to handle different sizes + shapes of objects

* Different animations chosen depending on Taz's energy bar level.

1 TIRED TAZ 8 frames 1sh

- When energy bar is very low.
- Looks like object is too heavy.
- Legs very crouched + tail down.
- Cheeks puff out, heavy, tired breathing.

2 NORMAL TAZ 8 frames 1sh

- When energy bar is med-full.
- Taz looks comfortable, + looks round. (left + right)
- Bounce up + down slightly on legs.

3 COOL TAZ 12 frames 1sh

- When Taz's energy bar is totally full.
- Only needs 1 hand + looks happy + cool.
- Bounces object up + down as if it's weightless.

WALK

A fast, determined, purposeful walk, based on STAND #2 position.

Arm position (& therefore object position) bounce up & down during walk cycle.

* Whole cycle should be 12 / 16 frames.

foot shape is flexible & bendy during walk.

TOSS

* Taz crouches down, from the 'COOL TAZ' standing frame.

* Then Taz stretches up and throws the crate into the air, then bounces back down.

Taz is now in 'RUN MODE' for a short time while the crate is in the air.

* About 10 frame animation in total.

Martian Alert

Este título para **Game Boy Color** nos traerá a **52** (cincuenta y dos, fifty two, sí) **personajes Warner** en un cartuchito cuyo desarrollo nos pondrá en la piel de **Bugs Bunny**. Éste ha sorprendido a Marvin el Marciano preparando una máquina para reventar la Tierra cual tomate "pocho". Sólo consiguiendo las piezas del teletransportador podrá salvar el planeta, y, por supuesto, las piezas están repartidas a lo largo de los **20 niveles** del juego. En laaventura deberemos recoger el máximo de personajes Looney Tunes posible (52 máximo), pudiendo pasar el protagonismo a algunos de ellos. La vista superior que usará nos permitirá visionar con claridad al protagonista, a los diferentes enemigos y, sobre todo, los alucinantes escenarios. ¿Que cuándo lo jugaremos? A **mediados de abril.**



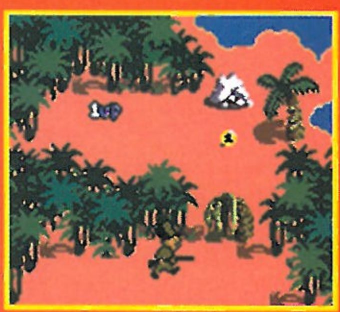
Efectos de iluminación como el de ese farol son difíciles de ver en GB Color.



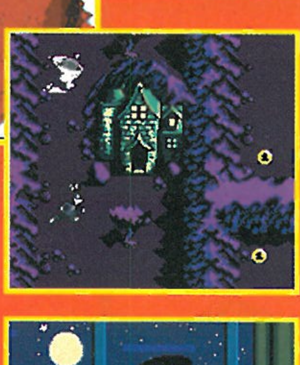
Bugs tendrá que hacer frente a la amenaza marciana. ¡Eh, un perro verde!



Lucas se sumergirá de nuevo en niveles subacuáticos, como suele verse en GBC.



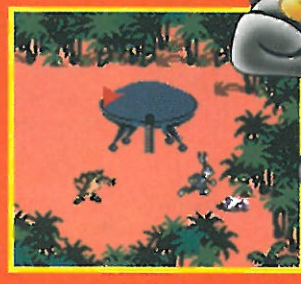
El malvado Elmer también tendrá su parte de protagonismo en la aventura.



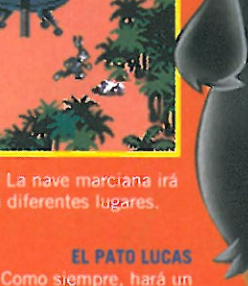


Disfrutaremos de **secuencias introductorias** de sobrada calidad.





¡Ahí está, ahí! La nave marciana irá aterrizando en diferentes lugares.



BUGS BUNNY Y MARVIN
Serán los protagonistas de la historia, el bueno y el malo, pero ambos derrocharán simpatía.

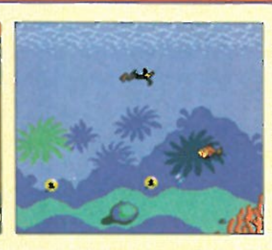
EL PATO LUCAS
Como siempre, hará un poco el idiota, dada su contrastada vocación de payaso, pero también ayudará a salvar la Tierra.

¡Rayos, te lo cambio!

*Mediante **infrarrojos podremos intercambiar personajes** con otros jugadores de «Martian Alert».*











Duck Dodgers

De nuevo Marvin quiere cargarse la Tierra cual huevo añejo, pero esta vez en **Nintendo 64**. Para ello necesita la energía de unos átomos especiales que andan desperdigados por diferentes planetas. Menos mal que todos estos planes han llegado a oídos de Duck Dodgers, nuestro protagonista. Para evitar que se cumpla la amenaza,Dodgers intentará **recoger todos los átomos especiales** antes de que lo hagan los secuaces del marciano Marvin. Así, nos veremos inmersos en una **aventura llena de plataformas y acción** en la que se promete una diversión rápida y fácil gracias a los minijuegos en los que participaremos. Basket, surf, o el uso de vehículos de otros planetas, servirán para aderezar esta divertida aventura que intentará llevar a N64 el clásico y parodiante humor que los Looney Tunes siempre han mostrado en comics y TV. ¿Una fecha? **Junio del 2000.**



Viendo esta maquinaria extraterrestre, queda claro que la parodia irá en todo momento por delante. **Un juego con mucho humor,** seguro.

Los nuevos títulos de Infogrames nos llevarán al universo "Looney Tunes" con tres aventuras llenas de humor y buenos gráficos.



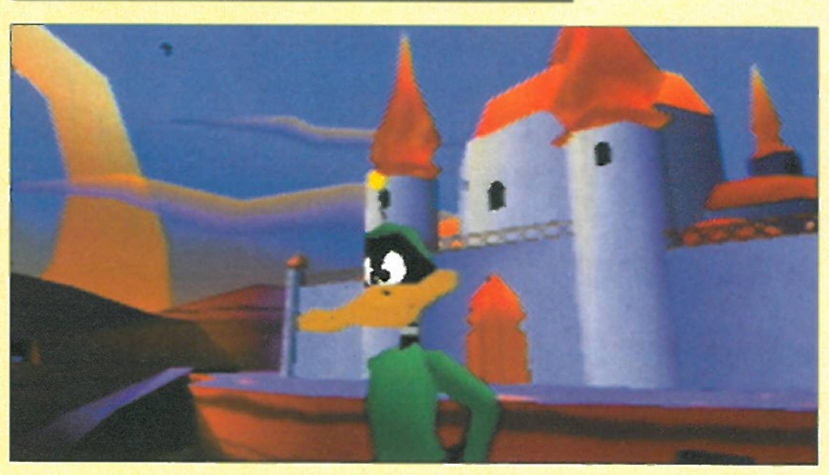


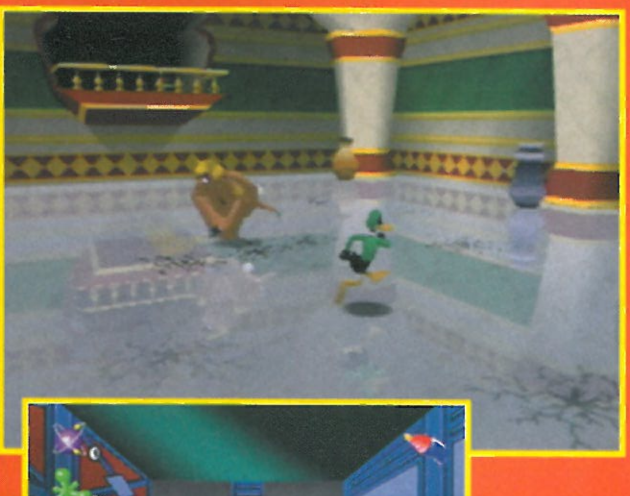
Aquí está **Dodgers** pensándose si debe pulsar el botón o no. Por Dios, si es casi peor no pulsarlo y quedarse con la ganas de saber lo que pasa...

¡Esos gráficos, pato!



*Si os decimos que **Paradigm** está detrás del título, ¿en qué pensáis? ¿No os viene a la cabeza una carrera de F1? Sí, son los autores del aplaudido **«F1 WGP»** de N64. Y parece que lo suyo son los buenos gráficos, aunque el género cambie por completo.*





Esto parece **uno de los minijuegos** que encontraremos en el cartucho definitivo. Y, ¿qué se supone que es? Ah, vale, parece un juego de bolos.

Konami Winter Games

Los juegos de invierno serán los primeros protagonistas de la avalancha deportiva de Konami. Los ingenieros de Osaka han introducido 8 modalidades en el cartucho, con lo que nos espera **competición de salto de ski (90 y 120 metros), de descenso, de patinaje, de snowboard (eslálom gigante y tubo de acrobacias), de bobsleigh y de trick-ski**. A juzgar por las pantallas, las primeras que se presentan, el apartado gráfico será una de las claves, porque conseguirá sumergirnos en la acción, aunque tratándose de un juego de Konami **lo más conseguido será el control**. Un control que ya nos prometen total sobre cada evento, gracias a un complejo pero eficaz sistema diseñado por estos chicos. Ya ampliaremos más detalles. Por lo demás, id preparando tablas y esquíes, que nos vamos a la nieve. Y la competición se presenta interesante. Lo veremos durante el mes de enero.

Atletismo, Juegos de invierno, rallys, Fórmula 1...

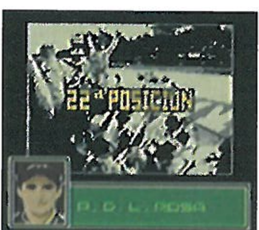
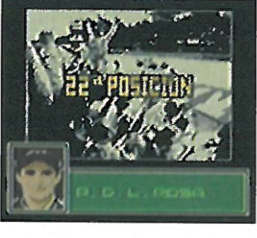
En forma con K

La compañía japonesa presenta su nueva línea de títulos

Konami quiere estrenar el año nuevo "portátil" con una buena avalancha de juegos deportivos. Junto a algunos productos sagrados de la casa, como su «Track & Field» (por el que no pasa el tiempo), nos esperan tanto grandes novedades («It´s a world rally»), como secuelas brillantes («F-1 WGP II»). A continuación os hablamos en profundidad de cada uno de ellos.

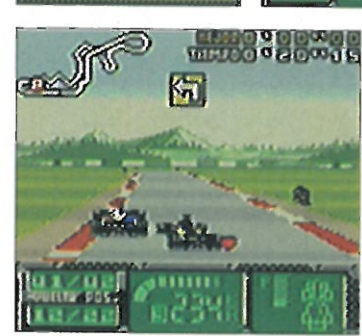
F-1 WGP II

Será finalmente **Konami** la compañía que va a lanzar la segunda entrega del simulador de Fórmula 1 de VideoSystem. La conversión llega directa desde el cartucho de N64, sólo que en esta edición contamos con la presencia de los pilotos españoles y además el Gran Premio transcurre a lo largo de **16 circuitos** oficiales. No hace falta que digamos que tanto coches como pilotos son también reales, y que el juego está licenciado por la FIA. Respecto a la jugabilidad, hemos notado mejoras comparándolo con la edición anterior. La pista es más ancha y los bólidos son más controlables. Pero todo es de momento una primera impresión.


A la izquierda, De la Rosa no ha tenido suerte en la carrera. Junto a estas líneas, accidente de nuestro bólido al paso por el túnel. Sí, ha sido el coche azul.



La sensación de velocidad aún no es perfecta, pero han afinado el control bastante.



En esta edición será también posible que tres coches aparezcan en pista simultáneamente.



En el modo Exhibición podremos decidir los parámetros de cada carrera.

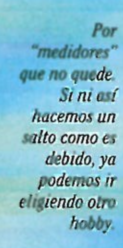


Cualquier leve roce con un rival hará que perdamos un tiempo precioso.

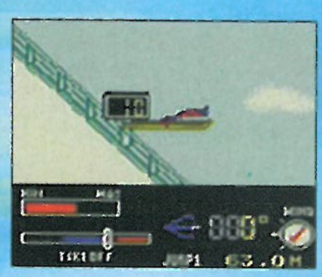
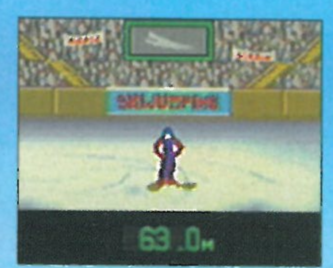


Por supuesto también podremos disputar los famosos "desafíos".





Por "medidores" que no quede. Si ni así hacemos un salto como es debido, ya podemos ir eligiendo otro hobby.



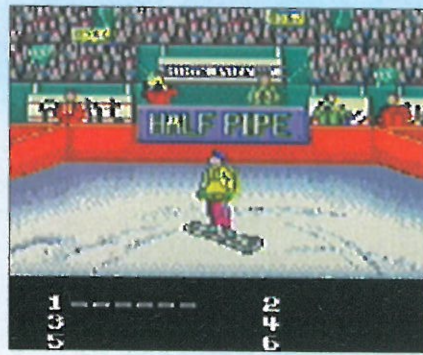

Los gráficos son bastante detallados y parecen muy capaces de trasladarnos al trampolín, a la nieve y a las medallas.



Una buena combinación entre control y jugabilidad hará de este cartucho uno de los más esperados del año próximo.



Tras «Supreme Snowboard», el de Konami será el segundo título en disponer de una buena prueba de tablas de snow, aunque ésta desde un punto de vista más competitivo.



Konami

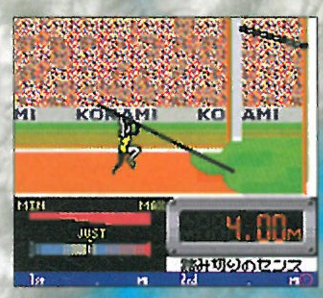
deportivos para Game Boy Color

International Track & Field

En juegos deportivos, «International Track & Field» ha marcado un antes y un después. Es aún uno de los títulos más exitosos y longevos de todos los tiempos, el que ha pasado por más máquinas (desde las recreativas) y el que mejor recuerdo ha dejado. Ahora es turno para Game Boy Color. Konami nos lo anuncia para el primer trimestre del 2000 y nos pone los dientes largos con un montón de características increíbles. Aunque lo primero que deberíamos decir es que incluirá 10 pruebas atléticas: **100 metros, salto de longitud, salto de altura, salto con pértiga, 400 metros, 110 metros vallas, lanzamiento de disco, peso, jabalina y 1.500 metros.** Todo esto se agrupará en cuatro modos de juego: **Decathlon, Training, dos jugadores y un innovador modo "career"**, que nos pondrá en la piel de un estudiante de instituto (high school) que debe utilizar sus habilidades para clasificarse en el Decathlon (y si es posible llevarse el gato al agua). Sus creadores lo definen como una **mezcla explosiva entre RPG y deporte**, así que es de esperar lo mejor. De hecho es exactamente lo que tenemos que esperar del juego: lo mejor.



El salto de longitud será una de las pruebas más competidas. Recordamos que hay diez modalidades, nada menos.



Saber cuándo bajar la pértiga siempre ha sido uno de los obstáculos más importantes para ganar esta prueba.

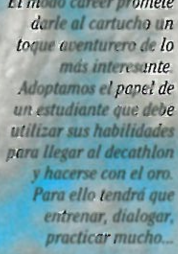












El modo career promete darle al cartucho un toque aventurero de lo más interesante. Adoptamos el papel de un estudiante que debe utilizar sus habilidades para llegar al decathlon y hacerse con el oro. Para ello tendrá que entrenar, dialogar, practicar mucho...



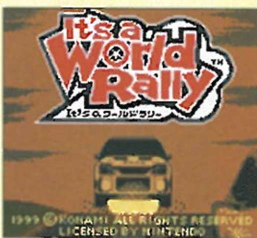
La calidad técnica del cartucho salta a la vista en estas pantallas. Combinan unos gráficos muy detallados con unas animaciones que se prometen suaves y bien definidas. Aquí tenemos la llegada de los 100 metros. ¿El método?, pues qué tal ese conocido machaca botones...



It´s a World Rally




Aunque los textos de esta versión están en japonés (tranquilos, al menos llegarán en inglés), aún nos da para averiguar que debemos estar en una pantalla de compra de nuevos modelos, dentro del modo RallyChamp.





El coche sufrirá las consecuencias de una mala conducción y habrá que pasar por el taller para arreglarlo.

Los vehículos no serán modelos oficiales, pero su aspecto será muy parecido a los de verdad.

Estamos ante el juego de carreras que va a plantarle cara de una vez al «V-Rally» de Infogrames.

Destaca el detalle con que se están diseñando los diferentes trazados. En cada país correremos por superficies distintas, para lo cual antes habrá que equipar nuestro modelo.



La nieve ha tapado el camino, y sólo los árboles parecen buenos referentes para no terminar en la cuneta. En este juego también se exige precisión y habilidad.



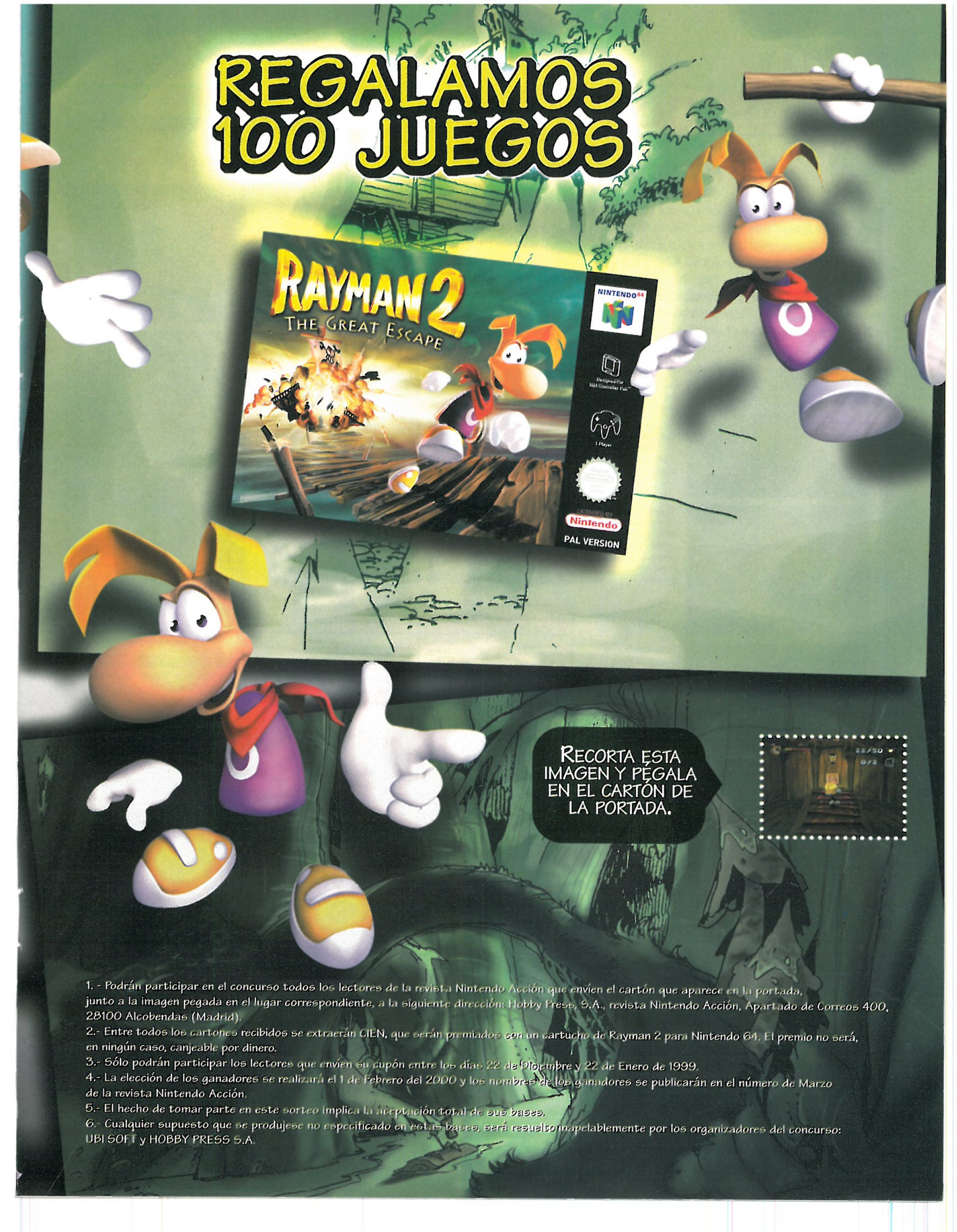
Este rally es de los difíciles. Se nota por el ancho de la pista, que apenas deja espacio para un coche. No se recomienda adelantar y mejor no darse un golpe con alguna de las piedras.





Tuvimos oportunidad de probarlo por vez primera en el último E3. Tenía muy buena pinta y corría que se las pelaba. Pero sobre todo notamos una forma diferente de plantear un juego de rallys, queremos decir distinto a lo visto en «V-Rally», que para todos sigue sirviendo de inspiración. Pues, eso, ahora hemos tenido oportunidad de echar un vistazo a las últimas imágenes disponibles, y la cosa ha ganado mucho desde entonces. Gráficamente se ha elevado el listón, con una estructura de pantalla que no sólo apuesta por los fondos sino además por los trazados y por los elementos que vamos advirtiendo por el camino. **La variedad de pistas, con escenarios localizados en varios países** y sobre muy distintas condiciones climatológicas, también será un aspecto destacable. Por lo demás, parece que el juego no contará con ninguna licencia oficial, con lo que los coches no serán reales, a pesar de que lucirán una pinta fantástica y de que habrá muchísimos modelos. También contaremos con una **tienda-taller donde arreglar desperfectos y comprar piezas**. Todo esto os lo contaremos con más detenimiento en un mesecito.


GRAN CONCURSO
RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE™
¡PÁSATELO RAYMAN!
CONSIGUE CON LA MASCOTA MÁS DIVERTIDA
UNO DE LOS 100 «RAYMAN2» QUE SORTEAMOS
NINTENDO64
Ubi Soft
REGALAMOS
100 JUEGOS
RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
PEGA AQUÍ
LA IMAGEN QUE
APARECE EN
EL INTERIOR
Rayman 2, the Great Escape™ ©1999. Ubi Soft Entertainment.



REGALAMOS 100 JUEGOS
RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
NINTENDO 64
LICENSED BY Nintendo
PAL VERSION
RECORTA ESTA IMAGEN Y PEGALA EN EL CARTÓN DE LA PORTADA.
1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cartón que aparece en la portada, junto a la imagen pegada en el lugar correspondiente, a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., revista Nintendo Acción, Apartado de Correos 400, 28100 Alcobendas (Madrid).
2.- Entre todos los cartones recibidos se extraerán CIEN, que serán premiados con un cartucho de Rayman 2 para Nintendo 64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán participar los lectores que envíen su cupón entre los días 22 de Diciembre y 22 de Enero de 1999.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 1 de Febrero del 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Marzo de la revista Nintendo Acción.
5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: UBI SOFT y HOBBY PRESS S.A.

PREVIEW

Armorines

Compañía: **Acclaim** Tipo de juego: **Acción 3D** Lanzamiento: **Enero**

El mundo contra los bichos

Parece que el título de Acclaim va a salir un poco más tarde de lo anunciado, y eso nos concede tiempo para profundizar un poco más en este atractivo arcade. Como dijimos, se trata de un **shooter 3D subjetivo,** cuyo argumento sigue la trama de la película "Starship Troopers". Los **bichos** son por tanto los auténticos protagonistas, unas criaturas espectaculares y diabólicamente inteligentes, que se lo pondrán muy difícil a los dos marines que controlamos (a elegir uno en modo normal, o los dos en cooperativo). El diseño de las misiones implica no sólo disparar a los bichos, sino además cumplir pequeños objetivos: rescatar soldados, desactivar zonas electrificadas y por supuesto encontrar nuevas armas para salir vivos de una cacería que se va complicando con el paso de los 18 niveles. El motor de **«Turok 2»** da vida al cartucho, ofreciendo control idéntico aunque una **mayor velocidad y dinamismo.** Gráficamente soporta la expansión de memoria, aunque hay un gran contraste entre fases muy detalladas y otras algo vacías.



Los bichos *son los reyes del cartucho. Sobre todos los jefes, como el que veis.*



Los humanos *están desarmados ante la ofensiva. Son un plato exquisito para los bichos.*



Los escenarios *nos trasladarán a zonas tan diferentes como el desierto egipcio, Siberia, la jungla o el propio nido de los arácnidos.*







La niebla *sigue presente en varias fases. Pero todavía no estamos ante la versión final...*



Los efectos de luz *se adueñan de la ambientación y ponen el punto de espectáculo que los bichos se encargan de redondear.*



Este rifle láser *aparece en la primera misión, en Siberia. En cada fase vamos a encontrar armas especiales y exclusivas, que sólo veremos y utilizaremos allí.*

Primera impresión

☺ La inteligencia artificial de los bichos. Fuera de serie. Y su diseño, absolutamente impactante.

☺ Los efectos de luz y la velocidad del motor gráfico.

☹ La niebla y la sensación de "vacío" de algunos decorados.

☹ El modo cuatro jugadores aún tiene que demostrar más de lo que nos ha enseñado.

Modo cooperativo







Dos jugadores, *pantalla partida y objetivos comunes. A dos manos y dos armas será más fácil dar caña a los monstruos. Además, a priori, la sensación es muy buena, con una medida de "frames" interesante y acción al máximo.*



La Bella y la Bestia

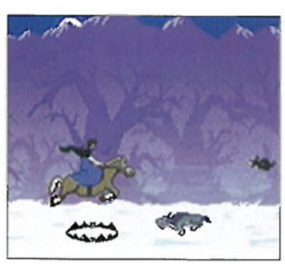
Compañía: **Nintendo** Tipo de juego: **Tablero** Lanzamiento: **Enero**

El «Mario Party» de Game Boy

Nintendo estrenará el 2000 en su portátil con un juego de tablero al estilo del "Party" de 64 bits. Llevará el sello Disney, y sus protagonistas serán los "actores" del filme y ¡un dado! El dado marcará el avance por las **14 casillas diferentes** que nos esperan en el **modo multijugador** (la consola pasa de mano en mano). Cuando caigáis en la casilla de alguno de los **diez minijuegos,** participaréis en desafíos básicos y muy atractivos, al estilo «Game & Watch Gallery», con gráficos majetes y animaciones bien trabajadas. Para un jugador, tenemos dos modos. Uno estándar, donde competimos contra la CPU en la misma línea que en el multijugador (aunque no vemos sus actuaciones); y otro **historia,** que es una carrera contra Gatón para ver quién llega antes al castillo. Todo esto será en enero, y **llegará traducido al castellano, tal y como nos ha prometido Nintendo España.**



▲ *Los minijuegos son muy básicos, al estilo* **«Game & Watch Gallery».**



▲ *Pero las* **animaciones** *están muy bien trabajadas, así como los gráficos.*



▲ *El juego está pensando para los más peques y llegará en* **castellano.**



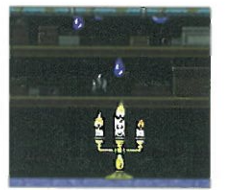
▲ *Aquí tenéis el* **tablero** *por el que nos desplazaremos en el juego.*



▲ *En el modo historia, debemos llegar al castillo antes que* **Gatón.**







Primera impresión

☺ Un juego de tablero para cuatro jugadores. Suena muy divertido.

☺ Y encima estará traducido, eso no nos lo perdemos.

☹ Los minijuegos parece que serán muy facilitos, para los más peques.

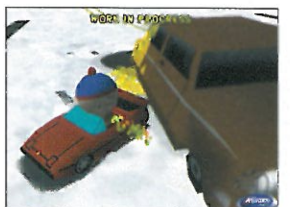
☹ Puede que al final se quede un poco corto. En fin, ya lo veremos.

South Park Rally

Compañía: **Acclaim-Tantalus** Tipo de juego: **Carreras** Lanzamiento: **Enero**

La carrera más loca

Tras su estreno en el universo Nintendo, los protagonistas de esta "salvaje" serie de televisión se han propuesto seguir haciendo de las suyas en esta ocasión con un **juego de coches.** No, nada típico, eso seguro. Se llama «South Park Rally», y promete **locas carreras que transcurrirán en localizaciones reales de la serie (cada circuito estará basado en un episodio)** a bordo de docenas de vehículos totalmente flipantes. El motor de juego ha sido diseñado por el equipo de **Tantalus, y ofrece muy buenos detalles gráficos** y una sensación de velocidad ajustada para el tipo de juego que propone. Un modelo en el que **dar vueltas y ganar la carrera no será suficiente,** sino que además tendremos que cumplir algunas "misiones". ¿Sorprendidos? Y eso que aún no habéis visto el modo multijugador en el que están trabajando. Nos va dejar sin aliento. Y es que estos chicos no paran.



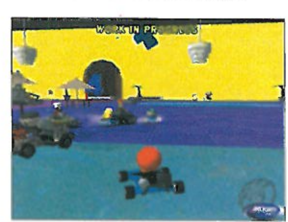
▲ *El sentido del* **humor** *será una de las claves de «South Park Rally».*



▲ *Son pantallas de* **desarrollo,** *pero ya lucen con bastante calidad.*



▲ *El* **estilo** *recuerda a «Mario Kart», pero será mucho más "malvado".*



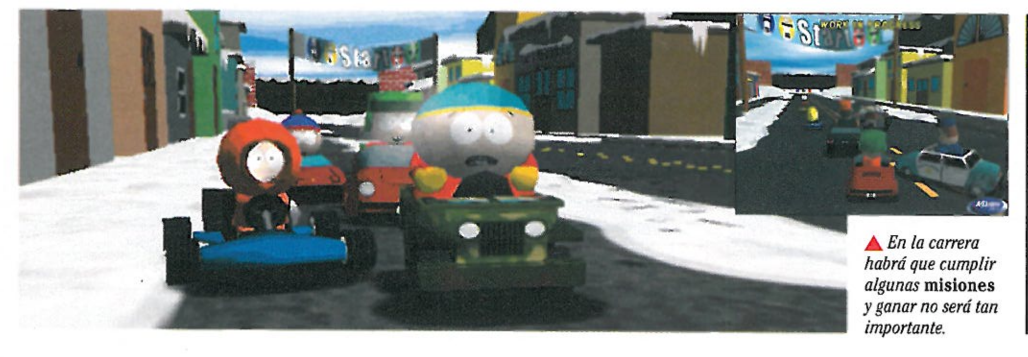
▲ *Los* **circuitos** *estarán localizados en escenarios "reales" de la serie.*



▲ *Todos los* **protagonistas** *de la serie, todos, conducirán sus vehículos.*



▲ *Los* **efectos** *y sonidos han sido diseñados por los creadores del cartoon.*



▲ *En la carrera habrá que cumplir algunas* **misiones** *y ganar no será tan importante.*

Primera impresión

☺ El humor, como no podía ser de otra manera, será constante. Desde el desarrollo de la carrera al diseño de los coches, todo estará impregnado de risas.

☺ El modo cuatro jugadores promete marcha, ritmo y una jugabilidad endiablada. Muchos lo comparan con el modo 4p de «Mario Kart». Y eso significa diversión por las nubes.

☹ Algunas cositas técnicas, como la escasez de elementos en ciertos escenarios o la niebla que amenaza con arruinar la carrera.

☹ Su anterior juego no fue precisamente para tirar cohetes, y eso puede que eche para atrás un poco a la gente. Además, la serie aún no es suficientemente conocida en nuestro país como para atraer a multitudes.

Resident Evil 2

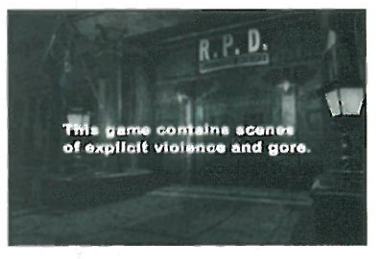
Compañía: **Virgin-Capcom** Tipo de juego: **Aventura de terror** Lanzamiento: **Enero**

¡AAARGH! ¡Ma, má... eh? Ah, no, todavía no...

Bueno, sí, resulta que **se retrasa un poquito** el lanzamiento del bombazo de Capcom para Nintendo 64. Qué le vamos a hacer, tendremos que esperar de nuevo para poder disfrutar de esos ya famosos **512 megas** de terror y anatomía al descubierto. Pero no creáis que tal número de megas es gratuito. Por si no se había enterado alguien, las mejoras que incluirá respecto a sus predecesores en otras plataformas quedarán patentes en nuestras Nintendo 64. Ya sabéis que los decorados están renderizados y permanecen inmóviles durante la partida, lo que ha permitido a los programadores de Capcom utilizar toda la potencia en gráficos 3D que atesora Nintendo 64. ¿Os imagináis lo que puede ser eso? Nosotros ya lo hemos visto, y os aseguramos que, aparte de la **nitidez de los gráficos en alta resolución**, todos los personajes, desde el más triste zombie hasta los gallardos protagonistas, lucen unas texturas que no dejan ver un sólo polígono. Y no acaba ahí la cosa. Si los usuarios de otras consolas podían decir "Yo me he hecho el RE", nosotros tendremos que **jugar cientos de veces** para poder afirmarlo. Y es que el **Randomizer**, esa opción que podemos activar antes de empezar una partida, hará que, cada vez que comencemos a despachar zombies en Racoon City, todos los objetos y armas estén dispuestos de diferente forma en el mapeado. Aprovechad las vacaciones y dormid todo lo que podáis, dentro de poco no pegaréis ojo...



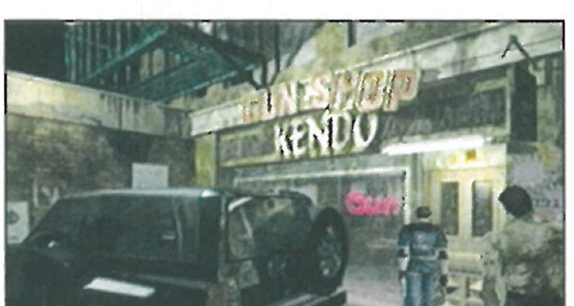
En «Resident Evil 2» nos aguarda la aventura de terror más famosa de todos los tiempos.

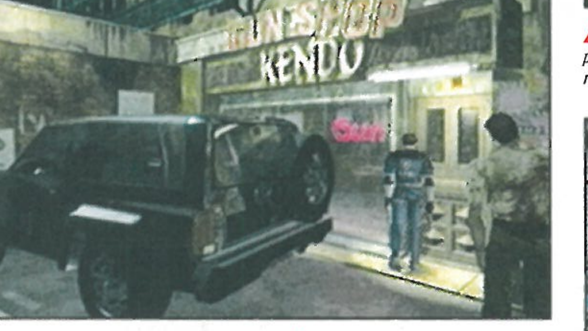


El propio juego avisa *del contenido violento que veremos mientras estemos jugando. Que quede claro que «RE 2» es un título para adultos.*



La aventura comienza *con nuestro protagonista rodeado de agresivos zombies. Pero nosotros contamos con una pistola y unas balas...*





La representación al detalle *de cada uno de los componentes del escenario os hará sentir más de cerca el miedo que Leon y Claire no pasarán (son poligonales...)*

Los momentos tensos *como el que veis arriba, estarán apoyados por un súbito cambio en la inquietante banda sonora del cartucho.*

Encontrar **señales de violencia** *por los escenarios será algo cotidiano.*



Claire *debe encontrar pistas sobre el paradero de su hermano Chris.*



Leon, *en cambio, buscará una razón lógica para este desastre.*

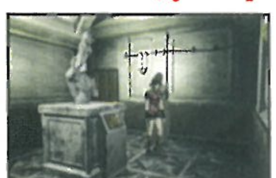








Mira bien, y no pises a nadie





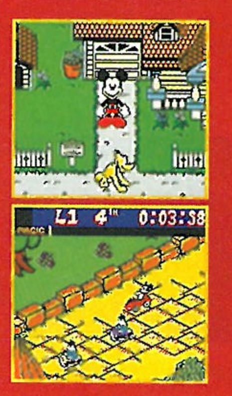


Las aventuras de Claire y Leon *estarán aderezadas con un montón de sorpresas y enigmas. En ocasiones habrá que conseguir resolver puzzles, como el de las estatuas, a base de empujarlas de un lado a otro. En otras, deberás recordar los datos que has ido archivando durante el juego. Y todo esto mientras vigilas a los potenciales zombies.*



MICKEY'S RACING ADVENTURE





Ya ha llegado el juego de carreras más divertido de los últimos tiempos. Combinando el encanto de los personajes de Disney con la perfección de un juego diseñado por Rare. Mickey's Racing Adventure. No lo dejes pasar de largo.













www.nintendo.es

A Bug´s Life

Compañía: **Activision** Tipo de juego: **Plataformas** Lanzamiento: **Enero**

Plataformas con sello Disney

La formidable película "Bichos", una revolución tecnológica con firma Disney-Pixar, está a punto de llegar a las N64 españolas, avalada por el buen funcionamiento de la conversión en Estados Unidos. «A Bug´s Life» **sigue las aventuras de la adorable hormiga Flik,** que debe defender su hormiguero de una banda de saltamontes. Luego Flik es la prota de una historia que se desarrolla en **15 niveles diseñados sobre entornos 3D poligonales.** En algunos el camino está definido, mientras que en otros hay libertad total de movimientos. Hablando de esto, las animaciones de Flik nos han llamado poderosamente la atención, así como la velocidad de la acción (más dinámica que en la versión de 32 bits). Flik tendrá que resolver bastantes puzzles a lo largo de su aventura, y dispondrá de **un arsenal de frutas para hacer frente a arañas, pájaros y otras "bestias"** que se cruzarán en su camino. Una de las actividades principales consistirá en recoger semillas y llevarlas a diferentes zonas para que la nueva planta nos permita acceder a otras zonas.

El juego está pensado para los más pequeños de la casa, aunque lo cierto es que el nivel de los puzzles engaña un poco. Pero **no es un juego de plataformas difícil,** y además su imagen es más bien infantil, así que se lo recomendaremos a los jugadores menos expertos.







◄ *Una de las* **claves** *será encontrar y plantar semillas diferentes, para que a base de saltos nos permitan acceder a otras zonas.*

Desafíos a dos





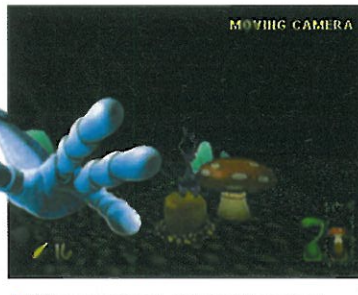
▲ **Como novedad en esta versión,** *un modo de juego "challenge" nos invitará a participar en seis minijuegos del tipo "recoge tantas semillas en tanto tiempo" o "cárgate a estos tipos en menos de x segundos". Divertido y ayuda a hacer más atractivo el juego.*



▲ **Los pájaros** *serán los grandes enemigos de Flik, pero no los únicos. Para afrontar la situación, llevamos una carga de frutas en la mochila.*

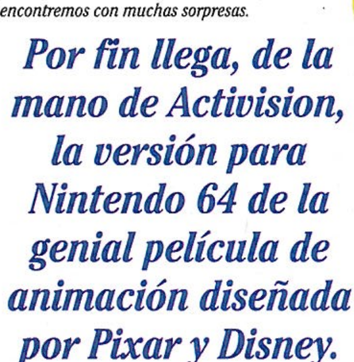


▲ *En algunas fases* **el camino** *estará predeterminado. Pero eso no evitará que nos encontremos con muchas sorpresas.*



▲ **Flik se encarama** *en la semilla y en esa postura puede elegir qué planta crecerá de ahí. Es útil para calcular por ejemplo el tipo de salto.*

▲ *En la parte inferior derecha podéis ver* **las plantas** *que podemos crear desde una semilla.*



Por fin llega, de la mano de Activision, la versión para Nintendo 64 de la genial película de animación diseñada por Pixar y Disney.

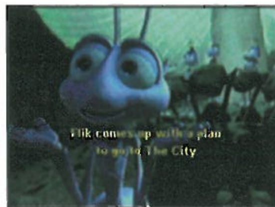


▲ **Gráficamente** *no hay nada que destaque en especial, pero la sensación general es muy buena.*



Unas cuantas escenas de "Bichos"









▲ **A lo largo del juego,** *fundamentalmente entre fase y fase, tendremos la oportunidad de contemplar varias escenas sacadas de la película. Es una pena que nos hayamos quedado sin el FMV que requería la ocasión, pero al menos vamos a poder seguir la trama del filme.*

Primera impresión

☺ Ya teníamos ganas de echarle el diente a la conversión de los famosos "Bichos".	☹ No parece que vaya a aportar algo realmente novedoso al mundo de las plataformas 3D.
☺ Sigue el desarrollo de la película, es entretenido e incluye un interesante modo challenge.	☹ Llega tarde en comparación con el mercado americano. Casi se nos pasado de moda. Menos mal que está en vídeo.



TUROK®

RAGE WARS™

INSTINTO DE SUPERVIVENCIA

GAME BOY COLOR

NINTENDO64

www.turok.com

Acclaim

PREVIEW

40 Winks

Una siestecita nunca viene mal

La próxima **aventura 3D** que **GTInteractive** está preparando para Nintendo 64 intentará, ante todo, que **durmáis bien.** ¡No, no, seguid leyendo, que no hemos mandado a nadie a la cama! Sólo queríamos explicaros que esta aventura se desarrolla mientras los personajes protagonistas disfrutan de un sueñecito reparador. Dado lo onírico del tema, disfrutaremos de amplios escenarios 3D con un colorido fuera de lo común, donde **todo estará entre lo real y lo imaginario,** mezclando subconsciencia y consciencia mediante unos enemigos que a veces son extraños, otras infantiles, y en ocasiones terribles, que impedirán que los personajes puedan campear a sus anchas por el mundo de Morfeo. También podremos **visitar casas abandonadas, grutas tenebrosas, laberintos de setos, incluso corrientes subterráneas** donde encontraremos gran variedad de cuidadas texturas y unos efectos de luces que nos harán pensar en cierto título protagonizado por un tal Donkey Kong y un desconocido 64.

A todo esto, los dos héroes protagonistas disfrutarán de unas transformaciones también sólo posibles en este mundo mental. **Convertirse en un ninja o un cavernícola** no será problema siempre que nos hagamos con el objeto correspondiente. Además, contaremos con la ayuda de un despertador llamado Wiki que nos enseñará todos los movimientos posibles de nuestros personajes, que van desde un alarmante lloriqueo, con el que los enemigos huirán de nosotros, hasta un golpe de oso de peluche (en el caso de Tumble, la niña), o un mandoble de vela (deferencia del chaval, Ruff). Y aún nos faltan cosas por explicar, pero bueno, quizás sea mejor esperar al mes que viene, y hablaros del juego hasta que os durmáis (que no "aburráis").



▲ *Ruff y Tumble son dos hermanos que se verán metidos en una gran aventura mientras duermen.*



Primera impresión

☺ Tiene todas las papeletas para ganarse un buen puesto entre las mejores aventuras 3D: gráficos, extensión, jugabilidad, carisma...

☺ Llegará traducido al castellano, así que nos podremos enterar con todo detalle de argumento y diálogos.

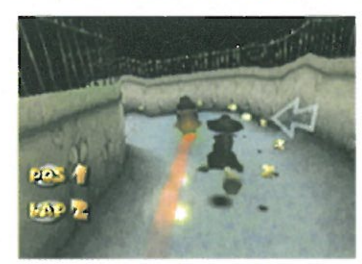
☹ El desarrollo parece que será bastante complicadillo, y eso no concuerda muy bien con el look y argumento infantil del cartucho.

☹ Las cámaras no se comportan como debieran. Aunque se pueden manejar manualmente, esperemos que corrijan este problemilla.

Brujas a la carrera









▲ **Tumble no es una bruja,** *vale, pero encontrará a una viejecita con su verruga en la nariz y todo, que le retará a una carrera sobre escobas. Una minifase rápida y divertida.*



▶ *En la* **casa encantada** *podremos ver fenómenos de telequinesis, como este candelabro autopropulsado por... porque sí...*











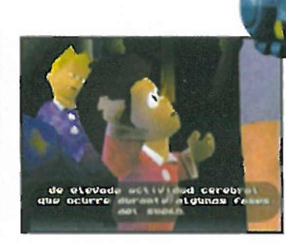


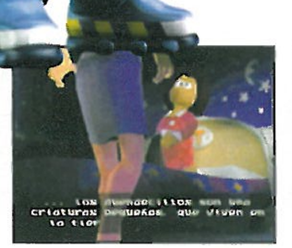


La historia comienza cuando...









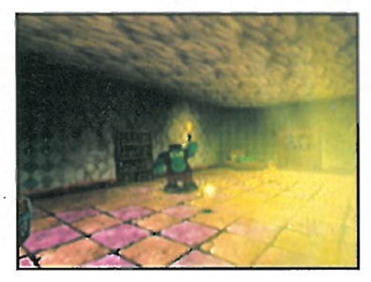







Compañía: **GTInteractive** Tipo de juego: **Plataformas 3D** Lanzamiento: **Enero**

Por si aún quedan legañas



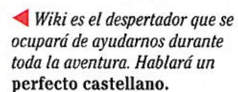

▲ **El juego nos permitirá manejar una vista subjetiva** *tipo «Super Mario 64» con la que podremos mirar más detenidamente a ese enemigo tan bruto o, simplemente, los preciosos decorados.*

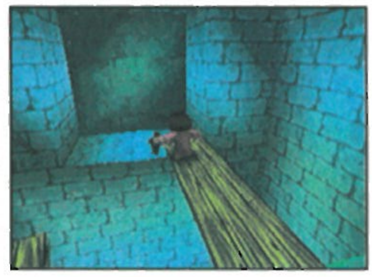
GTInteractive nos acerca una aventura 3D llena de magia, bellos gráficos y, por lo visto, muy, muy larga...

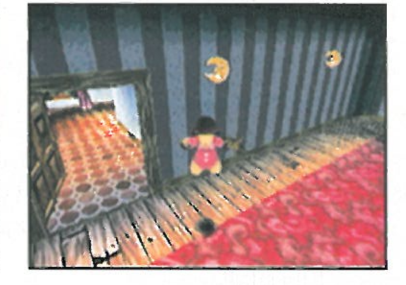







◀ *Wiki es el despertador que se ocupará de ayudarnos durante toda la aventura. Hablará un* **perfecto castellano.**




▲ *El* **humor** *estará presente en ciertos momentos del juego. Baste con leer las embarazosas disculpas de este simpático "muerto" de la casa encantada.*

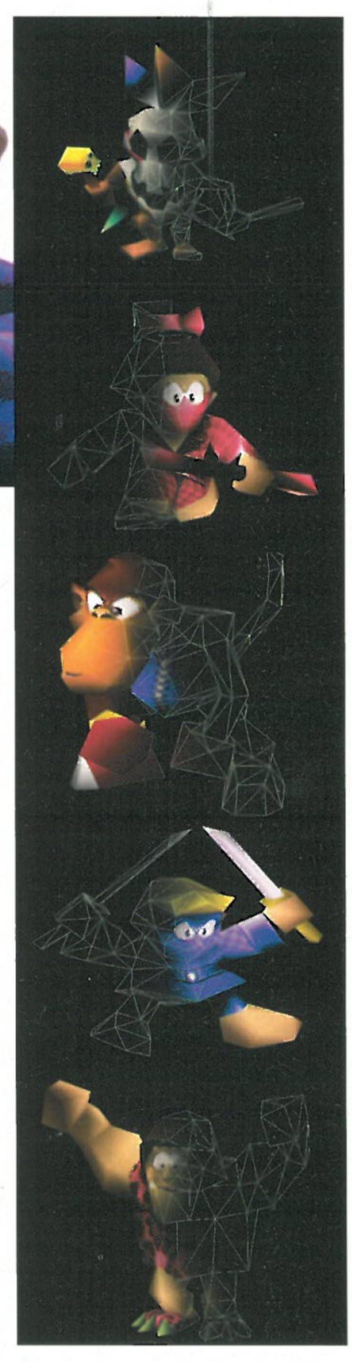



◀ **Los pequeños** *no quieren irse a acostar, pero su mamá les convencerá con una bella historia que terminará por hacerse realidad, al menos, en los sueños de nuestros protagonistas.*



▲ *Podremos admirar* **bellos focos de luz,** *y también unos logrados efectos de lluvia y viento.*

Son tan bonitos...



▲ **Para la creación de los personajes** *se ha utilizado la ya mítica técnica de renderización en tres dimensiones. Pero el trabajo para «40 Winks» ha sido más costoso, ya que cada protagonista puede convertirse en diferentes variaciones del mismo personaje. Aquí arriba tenéis una clara muestra de la naturaleza poligonal de los personajes.*

CONCURSO

MEJOR RAP

DE:

DONKEY KONG 64

Bases del Concurso

1- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cupón de participación con un RAP grabado en vídeo en formato VHS o en cualquier otro formato, a la siguiente dirección:

Apdo. de Correos Nº1 de la Moraleja
28109 Madrid.

2- Entre todos los vídeos recibidos, un jurado compuesto por Nintendo España y Nintendo Acción se encargará de elegir los cinco mejores, para cada una de las tres categorías distintas: Mejor Rapero, Mejor Grupo Rapero, Rap más divertido.

3- Sólo podrán participar los lectores que envíen su cupón y vídeo entre los días 15 de diciembre de 1999 y 14 de enero del 2000.

4- Los organizadores no devolverán los vídeos a los participantes.

5- Los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Marzo de la revista Nintendo Acción.

6- El hecho de tomar parte en este concurso implica la aceptación total de sus bases.

7- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Nintendo España y Hobby Press.

¿Cómo GRABAR un vídeo?

1- Conecta el vídeo-casette que encontrarás en esta revista del RAP Donkey Kong en tu televisor.

2- Sube el volumen del televisor, para que se grabe el sonido de fondo cuando te estés filmando con tu vídeo cámara.

3- Y ya puedes dar rienda suelta a tu imaginación como RAPERO.



ASÍ DE FÁCIL

Todos los que nos enviéis vuestro vídeo en el cual salgáis rapeando en Playback el Rap de Donkey Kong (que encontraréis en el vídeo que acompaña a esta revista), podréis participar en el concurso del Mejor Rap de Donkey Kong.

Buscamos al:

MEJOR RAPERO:
Al mejor rapero individual.

MEJOR GRUPO RAPERO:
Al mejor grupo rapero en el que aparezcan 2 ó más personas actuando.

RAP MÁS DIVERTIDO:
Al rap que más nos haga reir.

LOS GANADORES DE CADA CATEGORÍA PODRÁN OPTAR A CUALQUIERA DE LOS SIGUIENTES REGALOS

Cadena HIFI

TV Pantalla gigante

Videocámara

Los clasificados del 2° al 5° de cada categoría podrán optar a cualquier juego de Nintendo 64 del catálogo de Nintendo España.

NOMBRE/APELLIDOS:

DIRECCIÓN: C. POSTAL:

PROVINCIA: LOCALIDAD: TELF:

ERES SOCIO DEL CLUB NINTENDO: SI NO Nº DE SOCIO:



Uno de los grandes objetivos es liberar a K.Lumsy, un gigantón que ha sido encerrado por K.Rool en una cárcel de seis llaves. Sobre cómo obtener cada una podríamos contaros tantas cosas que no habría sitio suficiente en esta revista, pero lo básico que debéis saber es que las llaves están en manos de los jefes finales, y que cada vez que metáis una en la cerradura, algo sucederá en el juego. Sorpresa, sorpresa.

DONKEY KONG 64

Demasiado grande para ser sólo un juego

NINTENDO 64
NINTENDO-RARE
PLATAFORMAS-AVENTURA
256 MEGAS
OCHO MUNDOS
BATERÍA: SÍ



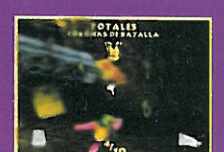


La obra cumbre de Rare es además el juego más grande que se ha diseñado para Nintendo 64. Y buena prueba es que «Donkey Kong 64» se vende inseparablemente con el Expansion Pak: es imprescindible para jugar. Si os detenéis en esta SuperStar descubriréis más detalles de su grandeza, que no sólo es "física", y de su riqueza, que le da por explorar todos los campos haciendo hincapié en **la plataforma y la búsqueda de la banana.** Este juego es grande porque Rare ha logrado incluir todo lo que rondaba por su cabezota: miles de ítems, bananas, coronas, plátanos especiales, cristales, frutas, armas, monedas;porque nos ha dado la oportunidad de controlar a cinco personajes diferentes, y de combinar sus habilidades para avanzar. La aventura no se termina sin la colaboración de todos los simios. Es más, no llegaréis ni al segundo nivel (de los ocho enormes mundos que pone en juego), si no rescatáis antes a Diddy, que es de los primeros retos que se plantean. Cada mono tiene sus interruptores, armas y movimientos, y **depende mucho de con quién se juega para hacer frente a un determinado puzzle.** Si no llevamos al mono apropiado, tendremos que buscar un barril intercambiador.

Debéis jugarlo, debéis tenerlo

La historia que da al vida al juego es muy simple, pero el plan de ataque es genial, por lo complicado. Obtener las llaves de K.Lumsy, uno de los objetivos, es una invitación a hacer multitud de cosas: investigar, recoger, saltar, abrir puertas y participar en innumerables minijuegos, otro de los puntazos de este «DK64», donde cabe hasta una partidita al «Jet Pac». La magia de Rare es esto, y es también un dominio prodigioso de la técnica. Se nos acaba el espacio, pero no queremos irnos sin mencionar el exquisito trabajo de artistas gráficos, diseñadores y animadores, especialmente en el asunto monos. Qué cinco piezas, chicos, ni os imagináis.

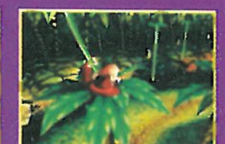
Se requieren ciertos conocimientos...



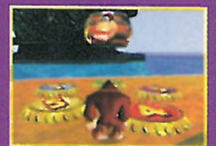
Coronas: La primera que recoges activa "Arena de batalla". El resto son bonus.



Bananaporter: Diez en cada nivel, marcadas del 1 al 5. Comunican diferentes zonas.



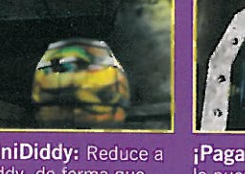
Lianas: Transporte de uso diario para monos curiosos. Suele haber bananas entre ellas.



Intercambiador: En este barril puedes cambiar de mono por los que hayas liberado.



Interruptor: Si ves uno con la cara de tu mono, actívalo. Se abren puertas.



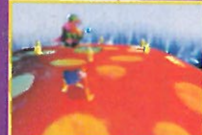
MiniDiddy: Reduce a Diddy, de forma que pueda atravesar puertas muy pequeñas.



¡Paga!: Se coloca ante la puerta de cada nivel y pide un número creciente de monedas.



Dianas: Cada una se activa con el arma de cada simio. Lo sabrás por el icono de fruta.



Carretes: Se usan para fotografiar a las hadas. Recoge todos los que puedas.



Banana Dorada: Otro de los objetivos. Hay cinco por personaje en cada nivel.



Has llegado a la puerta de los hipopótamos con el número suficiente de bananas, y lo celebran con fuegos artificiales. Ahora pasa, y verás qué majo es el jefe final.

El paisaje que observa Lanky nada más empezar en Selva de Setas, el quinto nivel, es de los que quitan hipo.

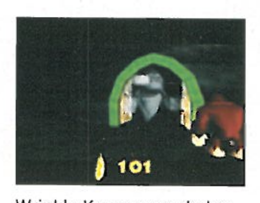
Es el juego de plataformas más grande, ingenioso, completo y original de todos los tiempos.



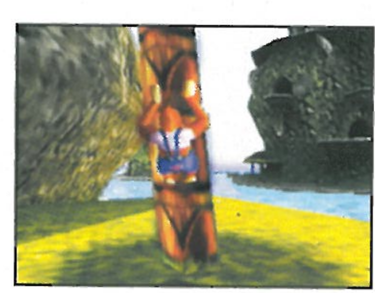
En las islas Donkey se encuentran las entradas a los ocho mundos del juego. Pero hay que buscarlas.



Los cascos sirven para recargar la energía de los instrumentos. Que no se te escape ni uno.

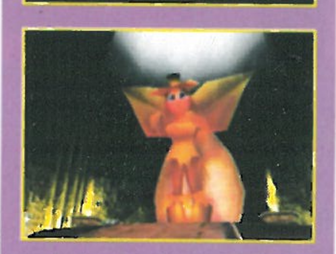


Wrinkly Kong surge de las brumas para ayudarnos a solventar algunos puzzles. Habla con ella.



Hadas





Las hadas abren la puerta a los misterios del juego. *Tienes que fotografiarlas utilizando los carretes correspondientes. Cuantas más hadas captures, más misterios abrirás (y hay cuatro grandes).*

Empieza el espectáculo Donkey. A continuación, aprovechando estas columnas, vamos a hacer un repaso a muchos de los minijuegos que encontrarás en «DK64».







Donkey Kong. Sí, aquí está, bien escondidita, la recreativa que dio vida al mono. Empezamos por él, pero no es el primer minijuego con que te toparás. Es un brillante homenaje a aquéllos tiempos, pero además tiene su miga. Si te lo acabas dos veces, con una sola vida, te harás con la moneda N64.



Barriles por doquier. El premio por sortear con buena nota este minijuego de barriles es una banana dorada. La cosa va de apuntar y disparar, y la bala es nuestro personaje, claro. Durante la aventura te toparás con varios barriles lanzadores de este tipo. Facilito y divertido.



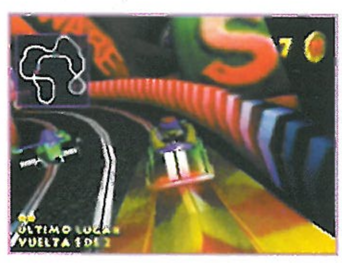
Lanzamelones. Los Kremlings van apareciendo y desapareciendo de los barriles, y tú tienes que lanzarles un melón cuando saquen la cabeza. Los colorados valen doble.





Dardos a la diana. Esto es cosa de Tiny. A la derecha aparece el objeto que debemos acertar, y a la izquierda el número de aciertos. Haz un pleno y conseguirás una buena banana dorada. Premio usual en estos casos.





La carrera de minikarts. Otra buena banana si consigues llegar antes que tu rival en esta trepidante carrera. A los mandos de un estupendo minikart, debes resistir los ataques de tu adversario, cruzarte de pista cuando convenga y pillar las monedas DK.

PARA QUE NO TE PIERDAS



Plátanos. El color varía según el mono. Hay 100 por nivel. Y con 75, dan medalla banana. Abren las puertas de los jefes.

Naranjas explosivas. Se utilizan como granadas.

Munición para: plumarco de Tiny, escupecocos de Donkey, soplauvas de Lanky, cacahuetolas de Diddy, y piñazoka de Chunky.

Cocos de cristal. Se usan como combustible para los "poderes especiales". Según la cantidad, así tendremos más o menos tiempo.

Bananas Doradas: Uno de los tesoros más preciados. Hay cinco por personaje en cada nivel.

Sandías=energía. Al principio salimos con una, pero hay posibilidad de llegar a tres. Cada toque es una porción menos.

Monedas. Sirven para comprar cosas, en especial armas y pócimas.

Es el número de veces que podemos utilizar un instrumento. Los cascos proporcionan más energía.

Carretes para hadas: Cuentan el número de fotos que podemos hacerle a estos seres. Ya sabes, haz muchas y abrirás más misterios.

Cada mono tiene su propia personalidad, habilidades y arma característica.







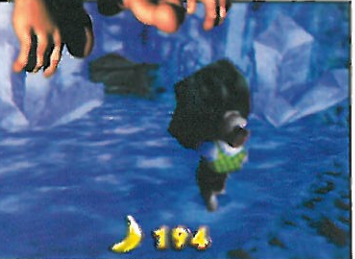
Candy es la atractiva dependiente de la tienda de instrumentos. No sólo los vende, sino que además nos enseña a usarlos.



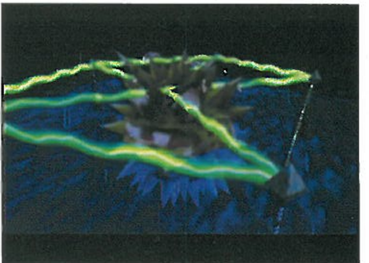

Las naranjas son buenos aliados contra estos gigantones. Aunque un par de puñetazos bastan para tumbarlos.

Chunky protagoniza otro divertido minijuego a bordo de una vagoneta. El objetivo es recoger todas las monedas posibles y no descarrilar.





Chunky es el fortachón del grupo. Con el ítem adecuado es capaz de crecer como Godzilla y de transportar piedras tan grandes como la que ves arriba.

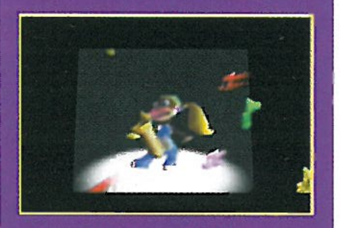


Al cuarto jefe final hay que darle unas cuantas corrientes "curativas" para convencerle de que nos dé una llave. Y por la cara que pone, no le debe gustar mucho.

Instrumentos



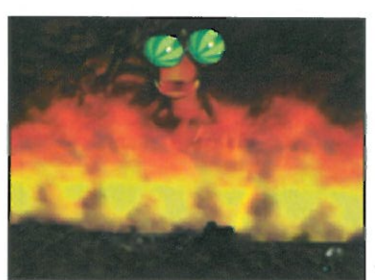






Cada mono toca el suyo. *Puede ser sobre el interruptor adecuado (algo sucede) o en cualquier momento (eliminarán a todos los enemigos).*





El dragón tiene mal perder, y nos premia con una de estas rociadas cada vez que le tocamos las alas.



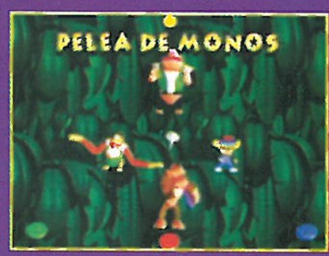
No son muy numerosos, pero se lo toman muy a pecho. Estos enemigos... Menos mal que sirve el método patada directa.



Multijugador

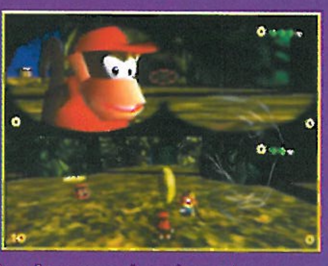




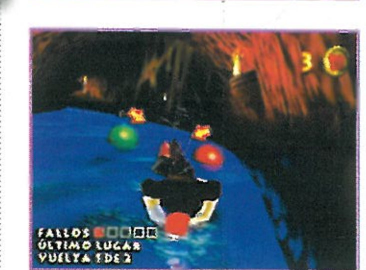








Hay dos modos: ***Arena de batalla y Pelea de monos.*** *La primera transcurre en un ring y el objetivo está en función de los tipos de juego: supervivencia, guardar monedas, victorias, tiempo, capturar monedas y capturar chapas. La pelea es más tipo deathmatch y se desarrolla en diferentes escenarios.*





Carrera contra la foca. Rescata a Walrus, la foca, en el mundo Galeón Gafe y tendrás la oportunidad de echar una carrera contra ella al más puro estilo «Wave Race». Si pierdes la boya más de cinco veces, adiós banana.



La calidad de diseño está fuera de toda duda. Cada mundo te sumerge en una ambiente distinto, y cada mono está trabajado de forma diferente al resto. Aquí puedes ver un magnífico ejemplo de texturas.





«DK64» es una fuente de sorpresas. Ha sido capaz de superar nuestras más optimistas expectativas.

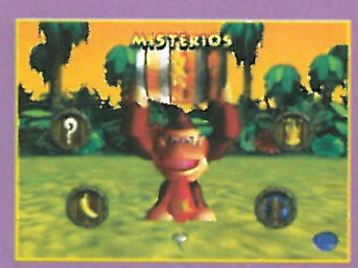




Salva a las hadas. Las ranas se quieren zampar a las hadas y tú debes impedirlo a base de sandiazos. Lánzaselos a los que tengan la boca abierta al paso de la hadita.



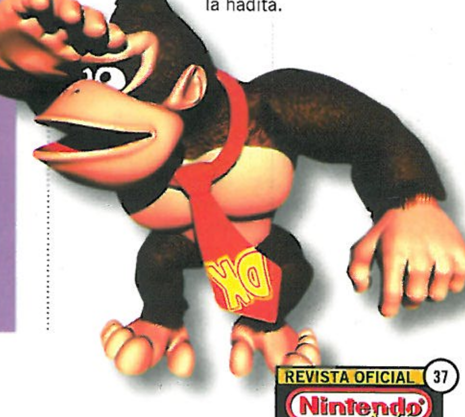
Misterios: mucho más juego

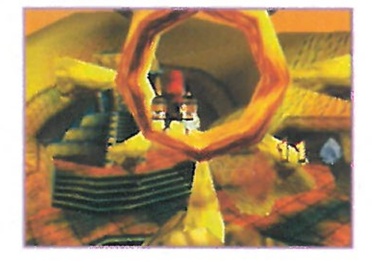






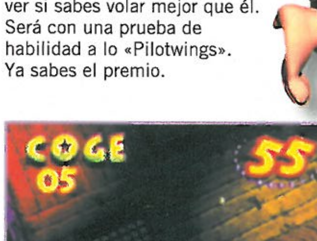
Los misterios son otro de los ganchos del juego. Sabes que se abren con las fotografías de las hadas, y permiten ver todas las intros, participar en 4 minijuegos de bonus (incluido el genial Jet Pac) y enfrentarse a todos los jefes finales.



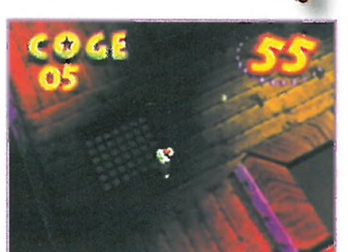








Sigue a ese buitre. En el segundo mundo, Azteca Airado, pasa con el jet de Diddy tres veces por el círculo de la estatua y ya verás qué sorpresa. Aparecerá un buitre dormilón que te retará a ver si sabes volar mejor que él. Será con una prueba de habilidad a lo «Pilotwings». Ya sabes el premio.



Laberinto loco. Has de encontrar el camino que lleva al final antes de que se acabe el tiempo. Hay chicos malos en cada esquina, pero puedes usar tu arma de forma ilimitada.



Tragaperras. El mecanismo es más sencillo que el de un chupete. Haz banana en línea unas cuantas veces y serás recompensado con una banana de las buenas. Ojo, no es tan fácil: al intento final la maquinita se mueve muy rápido.



Los jefes



Jefe Jungla: Un armadillo que se convierte en un rodillo.. de acero.



Jefe Azteca: El dragón volador aún no va a enseñar toda su artillería.



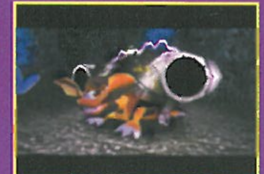
Jefe Fábrica: Es el rey de los juguetes, pero no te va a hacer mucha gracia.



Jefe Galeón: Esta pelea transcurre en el agua, y hay mucha electricidad por medio.



Jefe Selva: El dragón de antes ahora se empeña en boxear contra Chunky.

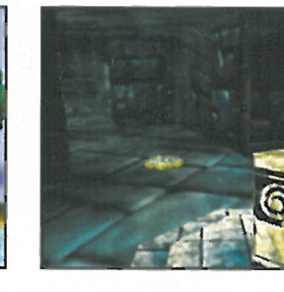


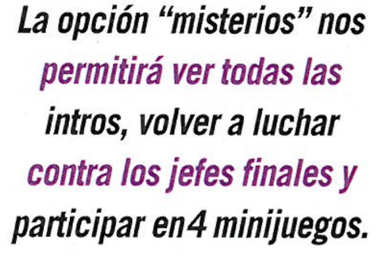
Jefe Cuevas: Vuelve el armadillo, pero esta vez bastante más armado.



Jefe Castillo: Hay dos jefes, uno falso y otro real. Lánzate contra el bueno, o te la darás.

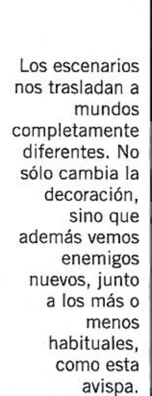
*Se esconden tras la puerta que cuidan los hipopótamos **Toff y Noff**. Para que abran, tienes que darles el número de bananas que te piden. Sólo así podrás entrar en combate y ganar las llaves para liberar a Lumsy.*





La opción "misterios" nos permitirá ver todas las intros, volver a luchar contra los jefes finales y participar en4 minijuegos.



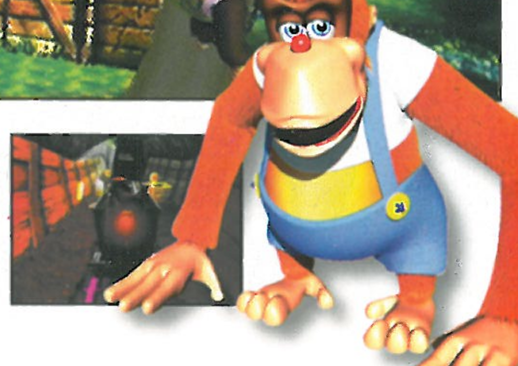


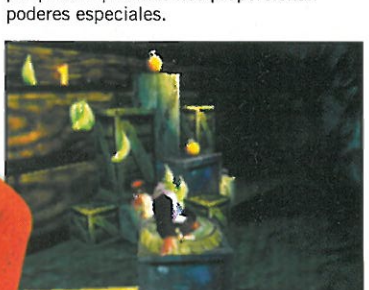
Los escenarios nos trasladan a mundos completamente diferentes. No sólo cambia la decoración, sino que además vemos enemigos nuevos, junto a los más o menos habituales, como esta avispa.



Debemos buscar el laboratorio de Cranky, porque sus pócimas nos proporcionan poderes especiales.



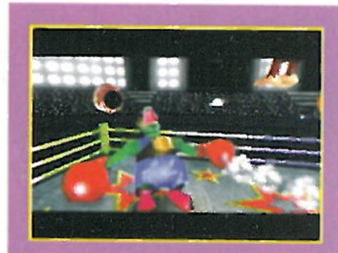


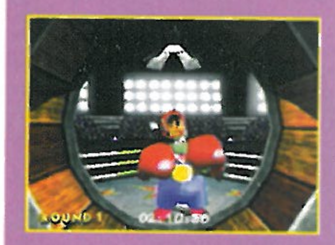


Cada mono recoge plátanos y monedas de un color determinado.



Contra K.Rool









*El combate final contra K.Rool se desarrolla en **un ring, con la familia Kong a un lado y el jefe Kremling al otro.** Los cinco monos van turnándose frente al gigantón, empleando diferentes medios para minar su "moral". La pelea es larga y complicada, pero también **de lo más divertido del juego.***



Los minijuegos le dan vida y originalidad al cartucho, y además te desafían a competir en varios géneros diferentes.



Pantalla de objetivos. Todo cumplido. Cinco bananas doradas, 100 de las normales, los planos conseguidos... Así debes salir de cada mundo.



K.Rool anda desesperado con su cañón que no funciona. A cada fase le veremos en una escena cinemática dando palique a sus esbirros y con cara de malas pulgas.



El cacahuetolas de Diddy tiene un zoom de varios aumentos, que nos permite apuntar con más precisión.



Los misiles que lanza el jefe Armadillo son de lo más chispeante. ¡Pero si tienen forma de Yoshi, para partirse!

Algunos trucos



Diddy utiliza su carga de cabeza para poner en marcha la máquina que da acceso a la fase de la vagoneta.

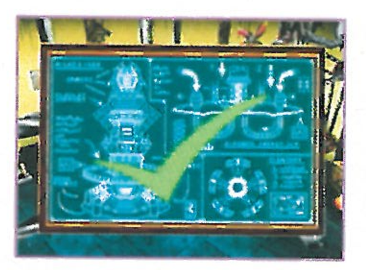
La magia de Chunky destapa la caja de los horrores. Empiezan a salir un montón de juguetes.

Esos montones de tierra esconden monedas de gran capacidad. Sólo usa la magia y te llevarás 5 monedas por la cara.

Ese barril esconde el jet pack de Diddy. Búscalo cada vez que necesites desplazarte por los aires.

Engarde, el delfín, también se ha dado una vuelta desde el DKC de SNES. Le encontrarás en la fase del Galeón Gafe.





Un experto jugador ha conseguido un 97% en 52 horas de juego. ¡¡Un experto!! El objetivo es alcanzar el 100%. Aunque, bueno, ¿y si el 100 no fuera el límite?, ¿y si se recogiendo un par de monedas secretas se pudiera pasar de ahí? Lo dejamos. Abajo tenéis todos los planos al completo de la máquina de K.Rool.

El Análisis

GRAFICOS



Destacan la increíble variedad de escenarios, y la cantidad de texturas utilizadas. El diseño de los monos es para quitarse el sombrero, aunque echamos de menos algo más de detalle en los decorados.

MOVIMIENTOS



Los monos se desplazan con agilidad y mucha precisión. Las animaciones son fantásticas y el control obediente y riguroso. Innumerables movimientos secretos que descubrir.

SONIDO



Se utiliza el Dolby Surround, como en el caso de «Jet Force Gemini», pero la banda sonora no es tan espectacular, a pesar de lo brillante de los efectos.

JUGABILIDAD



Entre risas y tal no parece tan difícil, pero sí que lo es. Requiere habilidad, inteligencia, paciencia y mucho humor. Lo que se esperaba del juego, pero con un control impecable.

ENTRETENIMIENTO



Sin duda lo mejor, por eso tiene la nota más alta. No aburre nunca, no tiene altibajos, el ritmo es muy ágil, es divertido, tiene momentos de risa, dura mucho, mucho tiempo. ¿Qué más se puede pedir?

TOTAL 97

- *Los **monos** son los reyes. Su presencia llena la pantalla y su comportamiento es absolutamente genial.*
- *Hay **muchísimas cosas** por descubrir. Items, movimientos, secretos y mini-juegos que te divertirán de lo lindo.*
- *Los **minijuegos:** pequeños arcades que rompen el ritmo del cartucho y te hacen cambiar de aires. Son una parte muy especial de «DK64».*
- *Finalmente, es uno de los cartuchos que **no debe faltarte** estas navidades.*

Las armas son una parte importante de los combates. En plena pelea y aleatoriamente, caen cajas llenas de artilugios útiles para potenciar la contundencia de nuestros ataques. Incluso podemos golpear con la propia caja al desprevenido enemigo.

NINTENDO 64
NINTENDO-HAL
LUCHA
96 MEGAS
8 LUCHADORES + OCULTOS
BATERÍA: SÍ



SUPER SMASH BROS

Hermanos... ¡soy el mejor!

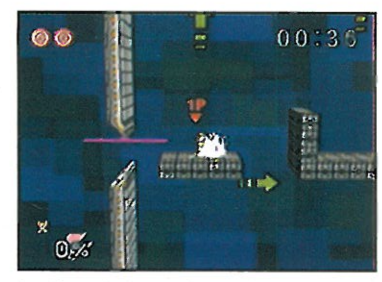
El género de la lucha hace sitio a un nuevo título para N64. Recibimos con un fuerte aplauso a un original arcade que traslada a la pantalla a los **héroes más destacados del universo Nintendo.** Pero el trabajo de sus protagonistas es difícil, muy difícil, pues, con las habilidades que demostraron en juegos anteriores -donde eran la única estrella- deberán vencer a sus nuevos "rivales", sacudirles puñetazos, patadas, mandobles de espada, cabezazos, y hasta tragárselos, para dejar claro quién es el gran héroe de Nintendo.

¡Mira Juanito, como te caigas, te mato!

Aunque el juego es de lucha, **no muestra barras de energía, sino un porcentaje** que será el que determine la probabilidad de desaparecer del escenario al recibir un golpe y, consecuentemente, perder. Este sistema hace que aprendamos primero a permanecer en el escenario a base de saltos, y después, cuando el peligro de caernos no aceche en cada golpe recibido, a investigar los variados y fantásticos ataques de nuestro luchador. Una vez controlado cada personaje, los combates pasan a ser bastante equilibrados, aunque la **inclusión de decenas de ítems** como Poké Balls, espadas y demás, hace que la balanza pueda decantarse hacia uno u otro lado en pocos segundos. Resulta muy divertido, sí, pero además... **¡pueden jugar cuatro!** Con más de dos jugadores, las sesiones de **"Smash" pueden alargarse horas** y horas gracias a la inclusión de varios condicionantes como límite de tiempo o número de KOs, que enriquecen en gran medida estos enfrentamientos. Lo único un poco "raro" es la cámara (muy lejana), y la falta de una nómina más amplia de luchadores, pero, por lo demás, es **original, divertido, y "socializador".** Y una gran oportunidad para decidir de una vez quién te mola más.







Las fases de bonus tienen diferente recorrido dependiendo de las habilidades del personaje. Fox debe usar su arma láser.





Kirby puede absorber las habilidades del contrario si se lo traga. Por eso ahora le vemos empuñar la pistola de Fox.



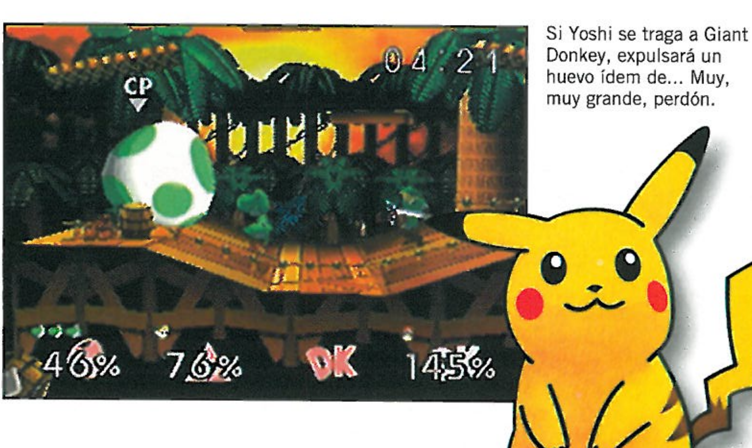
Aprovechad la oportunidad que nos brinda Donkey para contar los huesos del electrizado y mal alimentado Yoshi.

Contra el mundo



*Una de las originalidades de este cartucho es **enfrentarse con batallones de enemigos.** Sólo veremos a tres de ellos en pantalla, pero cuando eliminemos a uno, caerá otro para sustituirle. Así hasta echarlos a todos del escenario. ¡Vais a ver qué empacho de Yoshis!*

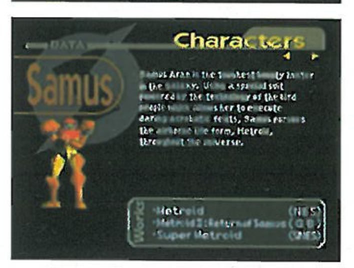
Con «Super Smash Brothers» llega un nuevo concepto en el género de la lucha. Al tiempo que pegas, deberás demostrar habilidad para no caerte del escenario.

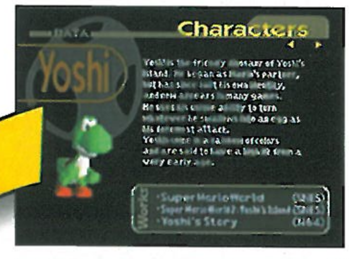


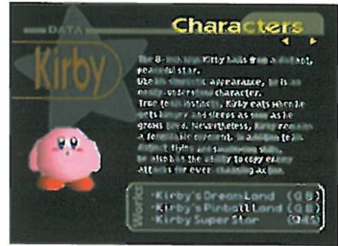
Si Yoshi se traga a Giant Donkey, expulsará un huevo ídem de... Muy, muy grande, perdón.

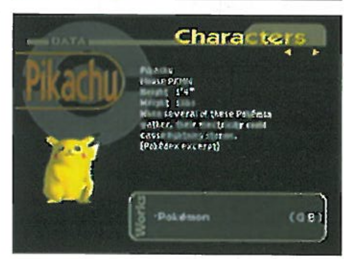








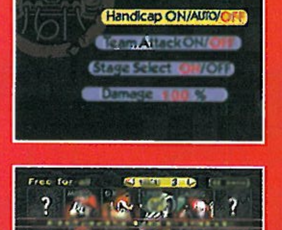




Los ocho personajes iniciales son los protagonistas de sendos éxitos de Nintendo. En cada ficha podremos leer (en inglés, pero bueno) el currículum completo de cada luchador, que cuenta su historia, sus habilidades, y muestra los títulos en los que han participado.



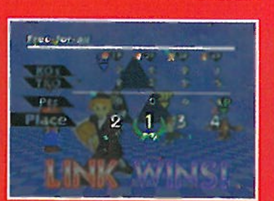
¿Sólo pueden jugar cuatro? ¿Y yo?

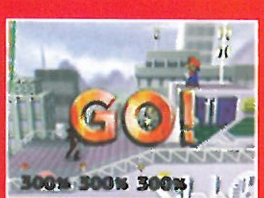










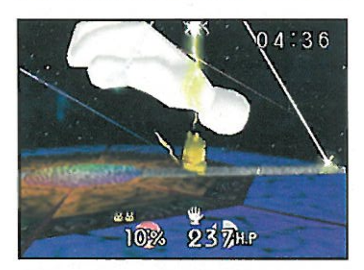


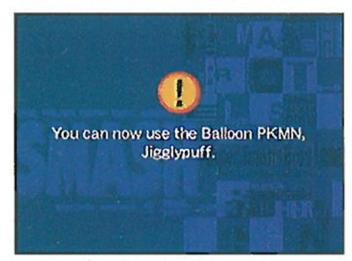
*Hombre, eso de "sólo"... Pero lo comprendemos, porque **las batallas con varios jugadores se convierten en la opción estrella del cartucho** gracias a sus múltiples opciones. Podemos combatir en cualquier escenario, por equipos, con límite de tiempo, victorias... Y si se empata, se arregla con un "sudden death". Impecable.*













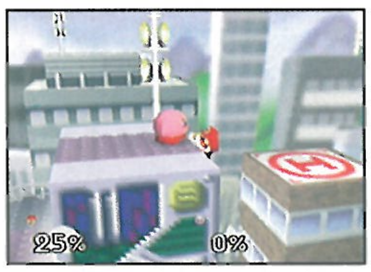
Hay varios personajes ocultos en el cartucho. En la pantalla de selección de luchadores hay cuatro espacios vacíos. Uno de ellos pertenece a Jigglypuff, que sale al terminarse el juego por primera vez, pero, ¿y Master Hand, Luigi, o Metal Mario? Mmmm... Habrá que enterarse.

Esto me recuerda...





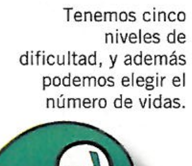
*A otros juegos de la gran N. Aquí tenéis la **nave StarFox**, de «Lylat Wars», y el edificio Silph S.A. del superéxito **«Pokémon»**.*



Si estás a punto de caer, intenta agarrarte al borde de alguna plataforma. Funciona.



El martillo es una de las armas más efectivas a la hora de echar personajes.



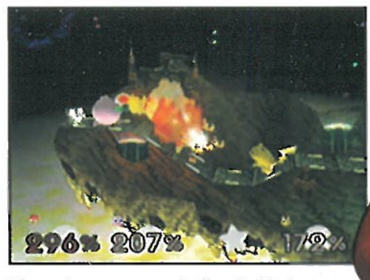
Tenemos cinco niveles de dificultad, y además podemos elegir el número de vidas.



En los combates veremos, además de golpes, muchas armas adicionales, y algún que otro... ¡Pokémon!



Samus eleva el espectáculo con su potente pistola, que despide bellos efectos gráficos.



Si nos hacemos con la flor de Mario, podremos tostar enemigos durante un rato.

Pokémon









***Pokémon es un término muy usado** en este cartucho. Encontraremos Poké Ball con Pokémon como Blastoise en su interior; existe un bonus Pokémon Finish, y veremos al menos a dos de estas criaturas en los combates.*

Para verte mejoooor...



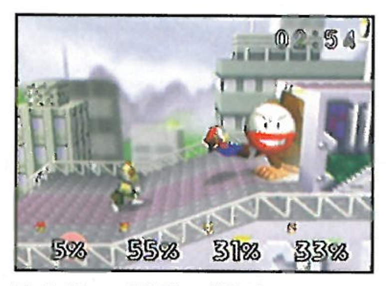




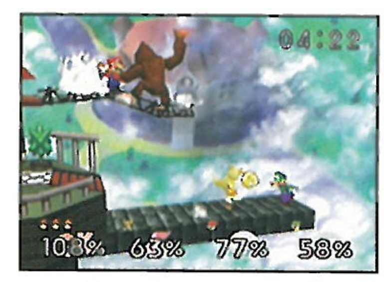


*Por si alguien dudaba de la calidad gráfica del juego, **al pulsar la pausa la cámara se centra sobre nuestro personaje**, que pasa de ser un pequeño "gurruño" a llenar la pantalla. Así podremos apreciar toda la genialidad que inevitablemente ha quedado empañada por la gran extensión de los escenarios.*

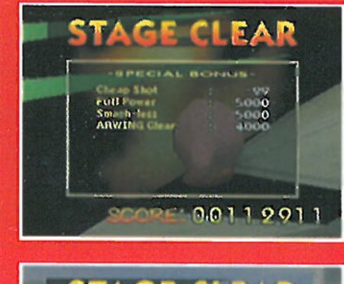

En el modo práctica podemos entrenar, antes de empezar a combatir en serio.


Un Pokémon Eléctrico, Voltorb, se ocupa de apartar a los luchadores de su camino.

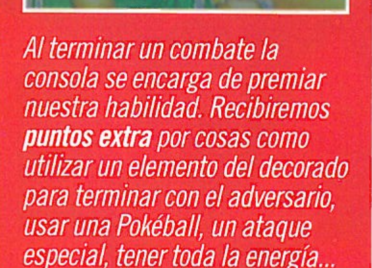

Aquí está Link con el mismo arma que en la portada del juego: un abanico precioso.


Donkey reparte benditas obleas con una potencia notable. Es el más bruto de todos.

¡Y vaya final...!

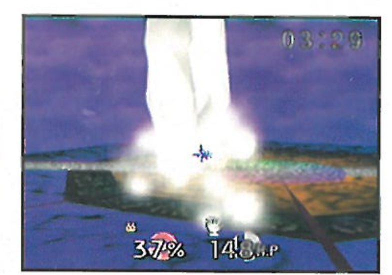


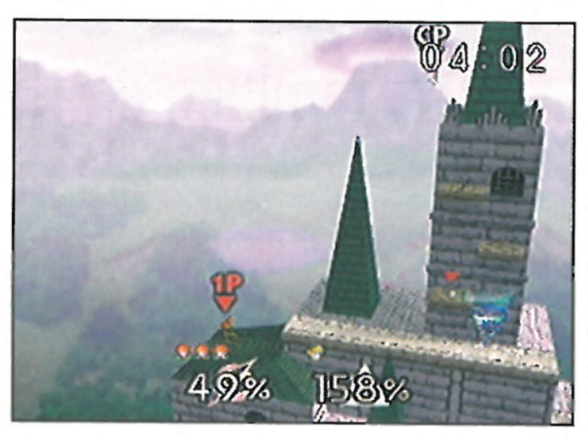




Al terminar un combate la consola se encarga de premiar nuestra habilidad. Recibiremos ***puntos extra*** *por cosas como utilizar un elemento del decorado para terminar con el adversario, usar una Pokéball, un ataque especial, tener toda la energía...*

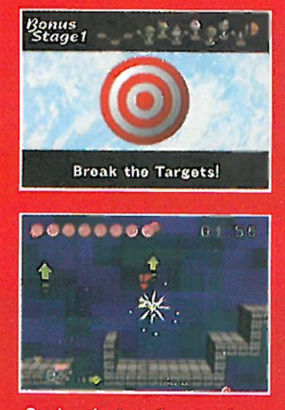






Aunque el juego no parezca nada del otro mundo, tras esos pequeños personajes y neblinosos fondos, se esconde una de las opciones más originales y divertidas del género de la lucha.

Fases de Bonus



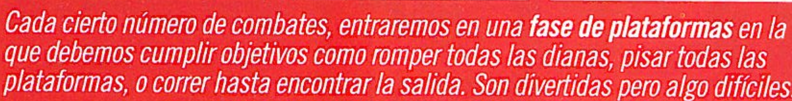




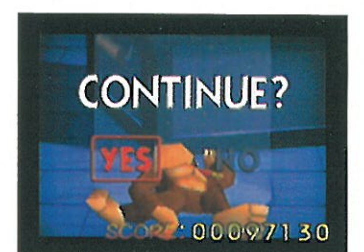


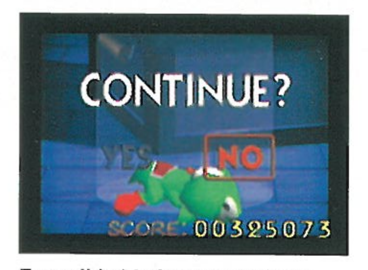






Cada cierto número de combates, entraremos en una ***fase de plataformas*** *en la que debemos cumplir objetivos como romper todas las dianas, pisar todas las plataformas, o correr hasta encontrar la salida. Son divertidas pero algo difíciles.*





En realidad todos son muñecos que cobran vida gracias a la imaginación de un niño. Así, al igual que en la presentación dejan de ser muñecos para convertirse en temibles luchadores, al caer derrotados quedarán inertes, esperando que elijas si quieres continuar jugando o no.

El Análisis

GRAFICOS 

Aunque la pinta general parezca algo descuidada, la verdad es que los enormes escenarios han exigido esas cámaras tan alejadas. Pulsad la pausa y veréis que se ha hecho un buen trabajo.

MOVIMIENTOS 

Cada movimiento de los protagonistas está perfectamente enlazado. Sólo la cámara llega a molestar en los combates, debido a la lejanía que puede alcanzar. El zoom es bueno, pero el resultado extraño.

SONIDO 

Destacan los varadísimos efectos de golpes y las numerosas voces y frases de cada luchador. Otra cosa son las melodías, de calidad, pero algo "light" para tratarse de un trepidante juego de lucha.

JUGABILIDAD 

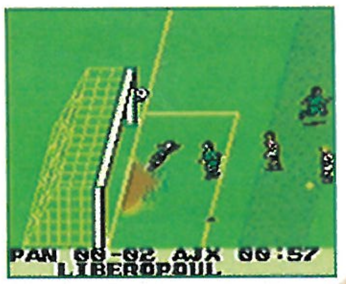
En cuanto al control, al principio cuesta aprender, aunque se puede ganar a base de botonazos descontrolados. Con el tiempo todo se vuelve mucho más fácil y efectivo.

ENTRETENIMIENTO 

Se puede jugar de mil maneras, aunque las partidas en solitario pierden gracia por la repetición de adversarios. Con cuatro mandos es la bomba.

TOTAL 91

- *Se plantea un sistema de lucha* **nuevo.** *Aquí lo importante es mantenerse en el escenario, lo demás, tortas y llaves, casi queda en un segundo plano.*
- *Los* **gráficos** *no enseñan todo lo que llevan de trabajo. Personajes y escenarios son 3D, pero la sensación queda algo apagada por contar con una cámara demasiado lejana.*
- *A* **cuatro** *jugadores es un título eléctrico, que os mantendrá tiempo pegados a la pantalla. Para un jugador es un poco más monótono.*
- *¿Ya sabes quién es tu* **héroe** *preferido?*



El gol está caro en este juego. Y no es que cueste plantarse en el área rival (el campo es pequeñín), es que las jugadas son muy competidas, y además el portero tiene muchos reflejos.

GAME BOY COLOR
INFOGRAMES-BIT MANAGERS
FÚTBOL
8 MEGAS
4 MODOS DE JUEGO
BATERÍA: SÍ



Precio **5.990** PTA

1 JUGADOR

COMPATIBLE GB

El Análisis



GRAFICOS **91**

Los mejores que hemos visto en un juego de fútbol. Nítidos, bien redondeados y muy brillantes. A veces se confunden los colores de las camisetas.



MOVIMIENTOS **90**

Se han diseñado montones de animaciones para cada jugador. La sensación queda muy natural y dinámica, porque todo sucede a buen ritmo.



SONIDO **84**

Buen trabajo de banda sonora, pero algo justo en los efectos. Mola la musiquilla de los menús.



JUGABILIDAD **90**

Hay que aprovechar la versatilidad del control. Si te adaptas, es superjugable y se pueden hacer jugadas de genio. Pero te recordamos que no es un fútbol de goleadas, desde luego.

ENTRETENIMIENTO **92**

Es completísimo en opciones, tiene una buena base de datos y, una vez que te hagas con el control, comprenderás porqué decimos que éste es el mejor juego de fútbol para Game Boy.

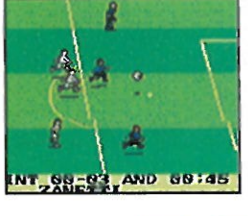
***TOTAL* 91**

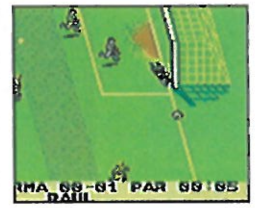


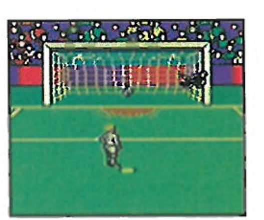
Podemos elegir entre selecciones y clubes europeos (43). Aunque sus nombres no son reales (Manzanares en lugar de Atlético), esto se arregla desde el menú.



Cada equipo tiene su alineación titular, suplentes y jugadores no convocados. Sus nombres son reales, incluso gráficamente tienen algún rasgo del original.







RONALDO V-Football

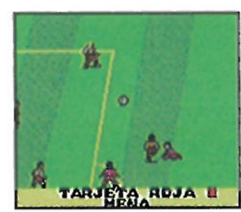
Es el **mejor,** también en Game Boy Color

Este año no hay rival. La liga portátil se la lleva Ronaldo, de calle. Los **Bit Managers han facturado un juego tan brillante como el astro brasileño** y a la medida de la portátil, que ha demostrado sus dotes para "futbolear". Hay un buen despliegue de opciones, con **dos tipos de copas, amistoso y una liga de hasta 32 equipos**; hay una base de datos completa, que incluye jugadores reales y posibilidad de cambiar nombres de escuadras y de competiciones (las plantillas no están bien actualizadas); y, lo que es más importante, hay una **nueva forma de entender los juegos de fútbol.** Consiste en diseñar un control con más posibilidades de lo normal, pero en el que **sólo dos botones** basten para rematar de cabeza, pasar al pie, hacer vaselinas, paredes y tirar a puerta como un misil. ¿La clave? El momento de pulsar y el tiempo que mantengáis el botón pulsado. No es fácil, pero te irás haciendo. Y en cuestión de unos cuantos partidos, lo tendrás dominado. Claro que eso no significa que lo vayas a ganar todo, porque **meter gol es difícil,** más aún contra los grandes. Porque **la IA ordena el nivel de jugadores y porteros** según el nivel real de cada equipo. De todas formas puedes elegir entre juego **arcade y simulador,** según te guste complicarte las cosas.

Redondea la ovación un **apartado gráfico excepcional,** donde los jugadores aparecen nítidos y bien perfilados, y las animaciones sobresalen por su dinamismo. Total, que la liga tiene dueño.



Las entradas están bien conseguidas, pero no son la única forma de robar el balón. Eso sí, te pueden costar un disgusto...



El disgusto es que te quedes sin un jugador pero, ¿Mena ha sido muy duro o el árbitro se ha pasado?

Fútbol con muchas opciones

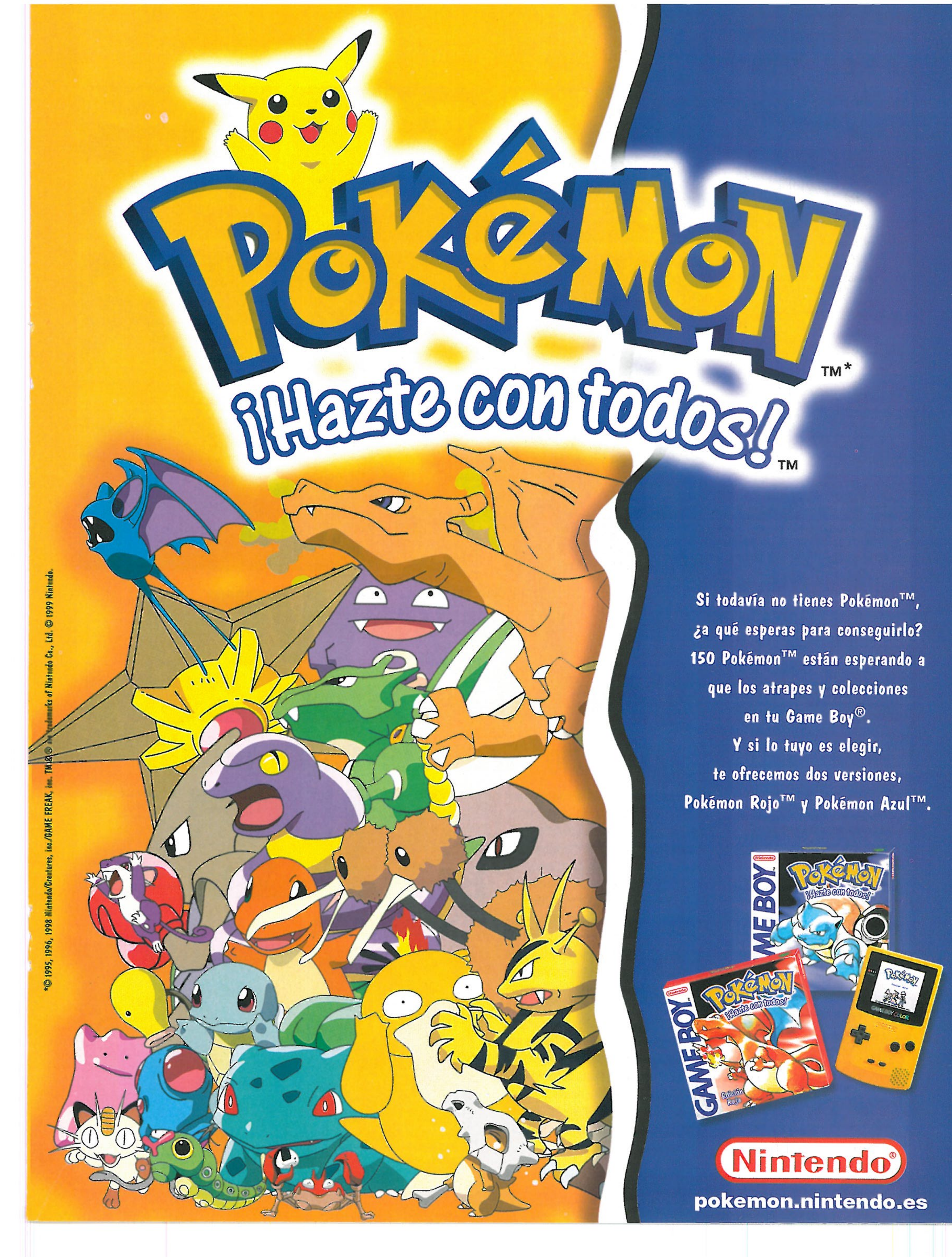






La liga *puede durar lo que quieras. Elige tu equipo, tiempo de juego, escuadras. Y cuando te canses, te espera la Copa Ronaldo, con un formato en el que también cuentan los penalties.*





Pokémon TM*
¡Hazte con todos! TM
Si todavía no tienes Pokémon™,
¿a qué esperas para conseguirlo?
150 Pokémon™ están esperando a
que los atrapes y colecciones
en tu Game Boy®.
Y si lo tuyo es elegir,
te ofrecemos dos versiones,
Pokémon Rojo™ y Pokémon Azul™.
Nintendo®
pokemon.nintendo.es
*© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures, Inc./GAME FREAK, Inc. TM&® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo.



Espectáculo, mucho espectáculo es lo que vais a encontrar antes de entrar en combate. La apoteósica entrada del luchador se acompañará de un vídeo de presentación junto a un tema musical. Y al llegar al ring podrás contemplarlo con la posturita de rigor.

NINTENDO 64
THQ-GENKI
WRESTLING
256 MEGAS
5 MODOS
BATERÍA: SÍ



El Análisis

GRAFICOS 91
Luchadores sólidos compitiendo en una importante variedad de escenarios. Este altísimo nivel sólo se ve empañado en algunos primeros planos por la aparición de polígonos apreciables a primera vista.



MOVIMIENTOS 92
Cualquier golpe que se pueda pegar sobre un ring está en este juego. Recreado sin saltos ni parones. Y algunos son como para grabarlos en vídeo y mandarlos a la TV. El realismo asusta.



SONIDO 86
Los temas que acompañan a cada luchador están aquí, al igual que los gritos del público, lamentos, quejidos,... pero con una calidad de sonido inferior a lo que sería deseable.



JUGABILIDAD 88
Puede que la lentitud de los luchadores o la cantidad de botones que debes usar, te desespere al principio. Bueno, al rato estarás repartiendo a izquierda y derecha sin pensar en nada más.



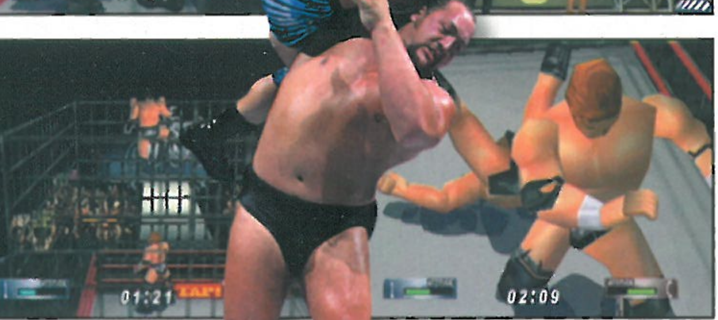
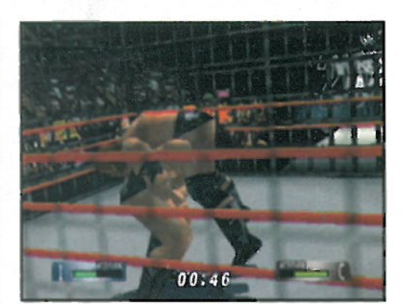
ENTRETENIMIENTO 92
La inclusión del modo "Road to Wrestlemania" es un acierto que te mantendrá ocupado durante mucho tiempo. Y si hablamos de combates multi-jugador...

TOTAL 90







WWF Wrestlemania 2000

Máximo "deporte-espectáculo"

La lucha libre se está prodigando cada vez más por aquí (a este ritmo vamos a tener que hacernos forofos). Ahora nos llega «WWF Wrestlemania 2000», nueva entrega de los creadores de **«WCW/nWO Revenge»**. Y se nota. Se nota su mano, primero porque han empleado el mismo motor de juego y segundo porque saben captar como nadie todo el espectáculo de este deporte. Así lo prueban las fantásticas presentaciones que preceden a cada luchador. Cosa que acompañan con un **apartado técnico excepcional,** gráficos llamativos, movimientos muy realistas y una **banda sonora tan cañera** como exige el combate.

La jugabilidad viene heredada del WCW/nWO, aunque se añaden nuevos modos de juego y una interesante opción para crear luchadores que marcan las diferencias.




El Enterrador debe hacer que la espalda de su adversario toque suelo tres segundos. La ejecución es muy especial: aplasta las manos del rival en el pecho, como si estuviera muerto

Palizas varias





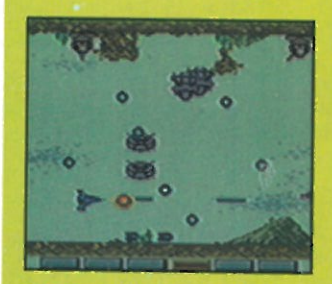
Malo es encontrarse en el suelo después de que nos hayan sacudido por doquier. Pero mucho peor es ver como, con la misma alegría, nuestros rivales nos cogen a la vez para hacernos una llave o golpe de los que no se olvidan. ¡Mamaaaa!



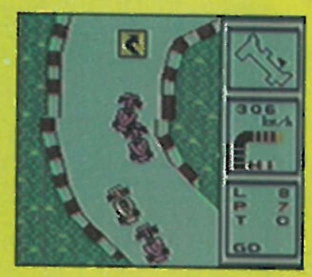
Cuatro en uno



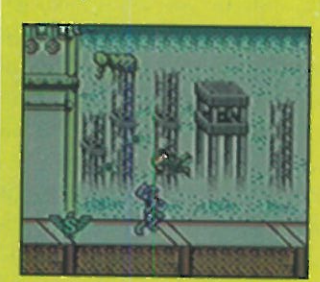
Castlevania. *El juego con el que la familia Belmont empezó su cruzada en GB. Allí siguen los látigos, zombies, y vampiros, por supuesto.* ***Bastante largo.***



Gradius. *Uno de los* ***shooters*** *más brillantes. Simple, directo y con una jugabilidad a prueba de bombas espaciales. Además, que está muy bonito.*

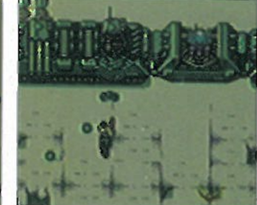
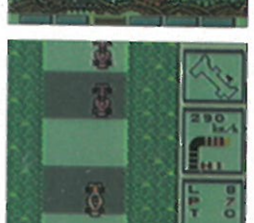
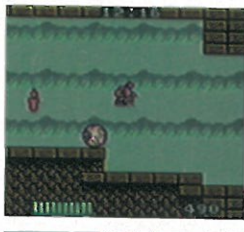


Konami Racing. *El* ***más flojo*** *de los cuatro títulos nos trae el mundo de las carreras de F-1. Sólo jugando en los modos más difíciles llegará a atraparnos.*



Probotector. ***El mejor, técnicamente*** *hablando. Un control preciso y acción de la buena ponen el contrapunto a la* ***escasa duración del juego.*** *Le faltan fases...*






La variedad de géneros de esta recopilación también resulta de lo más atractivo, entre otras cosas porque tiene de todo: una aventura, un mata-mata, un simulador de F1, y un shoot-em up. Y además, todos "clásicos".

KONAMI GB Collection Vol.1

Aquellos maravillosos años

¿Llevas jugando a GB más tiempo del que puedas recordar? ¿Te pirras por los clásicos? Hombreee..., pues estás de suerte porque Konami acaba de lanzar un "cuatro en uno" de lujo para tu portátil. Nada menos que cuatro titulazos, **«Gradius», «Castlevania», «Konami Racing» y «Probotector»** esperan en fila para hacernos recordar tiempos en los que la jugabilidad era lo importante. Por eso mismo, y por la "antigüedad" de los títulos, no esperes grandes alardes en el apartado técnico -excepto un meritorio empleo del color-, porque todo seguirá en el mismo sitio de hace unos años. Tal cual, vamos.



Saltos, disparos y acción frenética en «Probotector». ¡Ahh...! Descargar adrenalina de vez en cuando viene de perilla, chavales.

Falla la duración

Tampoco esperes juegos interminables, porque ninguno te durará mucho (bueno, quizá Castlevania aguante un poco más) y además no parece que sea ésa la idea de esta colección, sino más bien traer de nuevo a la palestra clásicos inimitables que, por lo visto, alegrarán sobremanera a los nostálgicos pero **dejarán un poco fríos a los usuarios normalitos.** Aunque sea un ofertón.

Los enemigos finales de Gradius son de los buenos, de ésos que ocupan toda la pantalla y nos dejan dos centímetros para maniobrar entre la lluvia de disparos. Y muy bien coloreaditos, ellos.

GAME BOY COLOR
KONAMI
RECOPILACIÓN
8 MEGAS
4 JUEGOS
BATERÍA: NO

información del juego



Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR
COMPATIBLE GB

El Análisis

GRAFICOS 70
«Gradius» y «Probotector» elevan el nivel, pero aun así los escenarios están muy vacíos. A«Castlevania» y «Konami Racing» se le notan más las "canas". Todos lucen molestos "parpadeos".

MOVIMIENTOS 75
Igual que en los gráficos, «Gradius» y «Probotector» se defienden bien (sobre todo el segundo), pero los demás son toscos a la hora de "menearse".



SONIDO 79
La mayoría de las melodías eran y siguen siendo buenas. Los efectos ya son otro cantar.

JUGABILIDAD 90
Todos y cada uno de los títulos están pensados justamente para esto. Se dejan controlar como si fuesen cada una de nuestras cuatro extremidades.



ENTRETENIMIENTO 78
Salvo Castlevania, ninguno de los juegos te durará demasiado. Eso no significa que no sean divertidos, que lo son, pero sí que la mecha se les acaba rápido. Bueno, tú decides, al fin y al cabo es un cuatro en uno... especial nostálgicos y coleccionistas.

TOTAL 80

Existen multitud de personajes, pero deberemos ganárnoslos en el modo misiones. En realidad la mayoría son enemigos de los que machacamos en los diferentes niveles, pero poder manejarlos es un placer. Cada uno tiene diferentes armas, además de una velocidad que varía dependiendo de la corpulencia del sujeto escogido...

TUROK RAGE WARS

Un Turok para **todos**

NINTENDO 64
ACCLAIM
SHOOT'EM UP 3D
256 MEGAS
36 ARENAS
BATERÍA: NO



Un nuevo título de Turok, el shoot'em up subjetivo más famoso de Nintendo 64, llega a nuestras consolas. Todos los que disfrutamos con las anteriores entregas esperábamos una nueva aventura en enormes mundos, pero este Rage Wars tiene otras intenciones. Está **centrado especialmente en combates para 2, 3 ó 4 jugadores,** y los enormes mundos no son tales, sino **enrevesadas mazmorras** en las que abundan escondites y lugares peligrosos. ¿Decepcionado? Espeeera...

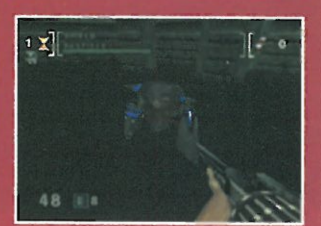
¡Pues ahora juego yo solo, idiotas!

Hombre, no hay que ponerse así, pero si te ganan tus compañeros de batalla en cualquiera de los modos multijugador, puedes intentar quitarte el mote de "el pato" jugando las misiones en solitario. Se juega en las mismas mazmorras, pero tienes un objetivo que cumplir, como conseguir cierto número de muertes, hacerte con la bandera, o cascar un Tag (un pequeño animalillo) cuantas veces puedas. Si terminas uno de los mapas de un personaje (con decenas de misiones cada uno), serás premiado con diferentes objetos, algún personaje oculto, o trucos para poder, al fin, machacar a tus compañeros en los modos multijugador. Existen cuatro modos diferentes: **Bloodlust, Frag Tag, Team Bloodlust y Capture the Flag.** En cualquiera de ellos encontrarás unos **escenarios robustos, 16 armas diferentes,** y una jugabilidad que, aunque reducida por la menor visibilidad respecto a la pantalla completa, es potenciada por la **gran velocidad de la acción.** En estos modos también puedes jugar solo con ayuda de los bots, inteligentes compañeros manejados por la consola que más de una vez te sacarán de un apuro, pero los gritos y maldiciones tendrás que decírtelos tú mismo. Lo único que sí **decepciona es la aparición de sólo cuatro personajes por mapa y su brusco movimiento,** pero nadie es perfecto, ¿no?

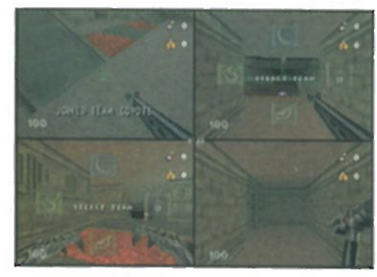


La Catedral





En este escenario, y sólo si jugamos en modo misiones, nos encontraremos con un ***jefe final.*** *Una gran sorpresa, pero una gran amenaza, ya que el enemigo es rápido y además va muy bien armado. Debemos acabar con su barra de energía.*



Mira bien el equipo que eliges. Si no te fijas, lo mismo terminas intentando salvar el pellejo de "el pato" (y perdiendo, claro).

Frag Tag, o "er bisho"

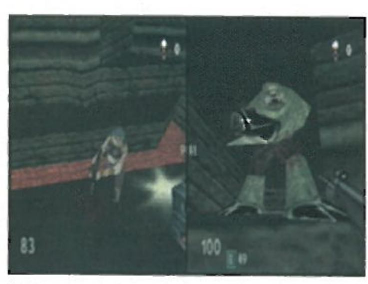





En este modo ***uno de los jugadores se convierte en un macaco*** *o en un dinosaurio pequeñito. El desgraciado debe esquivar los ataques de sus compañeros hasta llegar al cuadrado iluminado, momento en el que otro jugador "la liga".*



También existe un modo misiones para dos jugadores. Si aún te quedan amigos...



Podemos dividir la pantalla en vertical, pero se pierde visibilidad lateral.



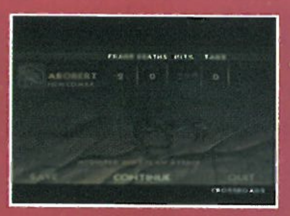
Antes de comenzar un combate en cualquiera de los modos multijugador podremos escoger personaje y, mejor aún, las armas que queremos llevar entre 16 posibilidades. Una vez en combate, busca bien por el decorado, pues existen cinco tipos de armas ocultas, como Cerebral Bore, Iron Claw o Sentry Turret.





¡Premio para el caballero!

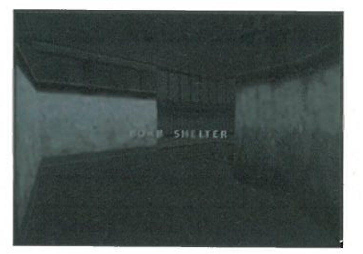


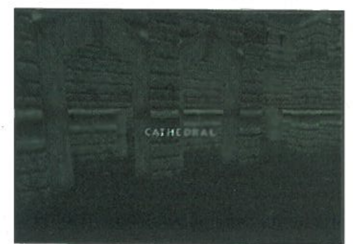
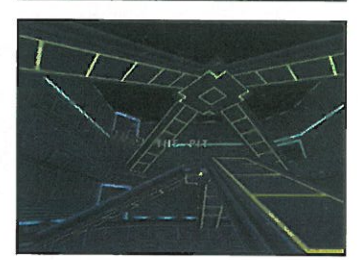





En el modo misiones, ***por cada nivel*** *que consigas terminar con éxito* ***te darán un objeto.*** *Puede ser un amuleto potenciador (de energía, de armamento, o bien de explosivos...), un nuevo arma, o incluso una nueva habilidad, si el personaje (como Raptor) no admite el uso de armas.*



Cada escenario tiene sus secretos escondidos. Fíjate bien en el recorrido que hace la cámara al comienzo, porque podrás ver la ubicación de los enemigos, los ascensores y escaleras, las armas ocultas, o un lugar desde el cual poner "perdidos de sangre" a tus compañeros. Tienes 36 arenas distintas.







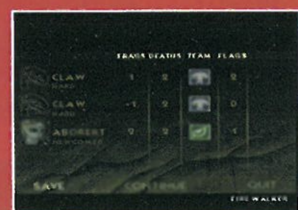




Jugar con Raptor es muy diferente a manejar otros personajes. Este dinosaurio sólo puede atacar con sus garras, lo que hace que tengas que esconderte la mayoría del tiempo, acechando para salir disparado a por cualquier enemigo que se te ponga a la vista. En lo único que supera a los demás personajes es en velocidad, así que aprovéchala para arrinconar enemigos.

Bandera







*Los combates en el modo **"Capture the Flag"** son **estratégicos** a tope. Con compañero o sin él, hay que **buscar la bandera y encontrar un camino** tranquilo hacia tu base. Por muchos enemigos que tumbes, lo que importa es las veces que la bandera llega a la base, parámetro que puedes cambiar en las opciones para alargar la duración de los combates.*

Soy trampero



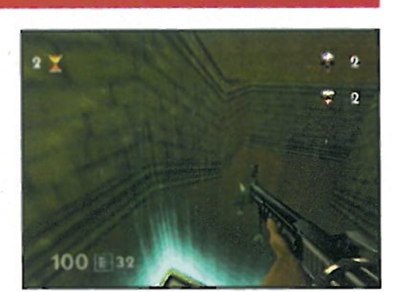




Usa las Sentry Turrets y Iron Claws para tender trampas. Actúan cuando alguien se acerca, así que, apártate rápido.



Algunos escenarios son pelín paranoicos. Allí al fondo puedes ver una pared de agua. Si la traspasas, empezarás a bucear.



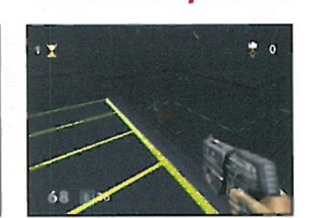
Cuando el modo Frag Tag te trate injustamente (es decir, si eres tú "er bisho"), corre hacia el cuadrado iluminado.



El Cerebral Bore sigue siendo el único arma que representa perfectamente la frase "abre tu mente".

El nuevo Turok apuesta por las batallas entre amigos, o entre enemigos, si juegas solo en el modo misiones. Es completo y está lleno de sorpresas.





Bot, bot, mi... pelot... ¿no?











Los bots son personajes controlados por la consola.** Podemos aliarnos con ellos siempre que elijamos su mismo equipo. Y es toda una experiencia ver cómo tus bots recorren el mapa en busca de los enemigos. La pena es que **sólo "quepan" 4 personajes en el mapa.



Medallas



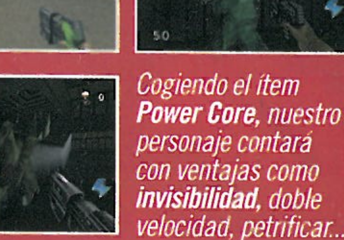




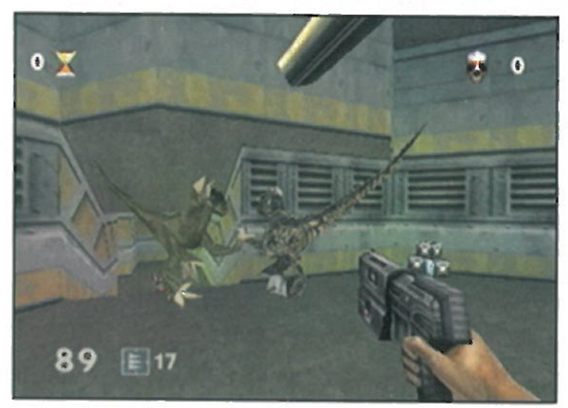
Cada enemigo final nos dará una medalla *que luego podremos lucir en el status de nuestro jugador. Eso sí, salva en el Controller o no te servirá de nada.*

Super poderes





Cogiendo el ítem ***Power Core,*** *nuestro personaje contará con ventajas como* ***invisibilidad,*** *doble velocidad, petrificar...*



Los enemigos se pelean entre ellos. Si somos un poco listos (es decir, si no somos "el pato"), sólo tendremos que esperar pacientes a que uno de los dos caiga, para llevarnos fácilmente un "frag" más a nuestro marcador.



En algunas de las misiones el tiempo será nuestro enemigo.



La Flare Gun siembra puntos de radiación. Si permaneces cerca, pronto la palmarás...

Estamos en la Catedral en modo Bloodlust. Podemos elegir "arena" antes de empezar.



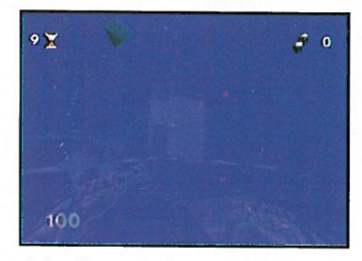
Las explosiones pueden cargarse más de un enemigo a la vez. Aprovéchalas...

La segunda función






Todas las ***armas disfrutan de un segundo tipo de disparo,*** *o segunda función. En estas pantallas puedes ver cómo la Mag 60 es capaz de eliminar al enemigo de un solo disparo, o el bolazo que suelta la Flare Gun, así como el Sniper Mode del Plasma Rifle, y la enorme explosión del Scorpion, siempre pulsando antes el botón B.*

Bajo el agua todo cambia, y no hablamos sólamente del color de la pantalla. Verás a los personajes enemigos buceando e intentando darse la vuelta para atacar, pero lo normal es que los elimines antes de que puedan encararte. Curiosamente, los bots amigos también parecen perder facultades... Aprovecha este semifallo.

El Análisis

GRAFICOS

86

Los personajes tienen una apariencia muy trabajada, y las armas muestran bonitos efectos gráficos. En cuanto a escenarios, se nota cierta falta de detalles. Mejor con Expansion Pak y alta resolución.

MOVIMIENTOS

82

El desplazamiento del decorado resulta bastante suave y rápido, pero los personajes parecen algo espasmódicos. Mejor eliminar al que aparezca que ver cómo los disparos salen de su tripa...

SONIDO

90

Unos brillantes efectos de sonido, con tremendas explosiones, diferentes voces (y gruñidos) para los personajes y una música ambiental lúgubre y oscura.

JUGABILIDAD

93

Los diferentes tipos de control responden perfectamente. No hay problema a la hora de jugar solo: los diferentes premios y objetos ocultos hacen que te enganches como con los Turok anteriores.

ENTRETENIMIENTO

94

Los cuatro modos son suficientes para tener a cuatro jugones ocupados durante noches enteras. Además, el modo Misiones resulta largo y suficientemente variado en su desarrollo.


TOTAL 92

- *El concepto, centrado en las batallas* **multijugador,** *resulta original, un nuevo aliciente para los shoot'em up 3D dedicado especialmente a los que disfrutan de compañía.*
- *La* **inteligencia artificial** *de los enemigos es sobresaliente. Excepto ese "fallito" de las zonas subacuáticas, se comportan como si de un jugador humano se tratase.*
- *Más te vale tener un* **Expansion Pak** *para poder activar el modo Alta Resolución. Sin él, te puedes quedar un poquito cegato si juegas a cuatro.*
- *Y cómprate* **tres mandos** *más...*



SUZUKI ALSTARE

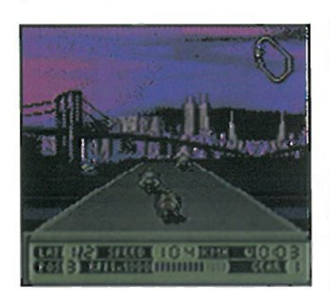
Mucha **potencia,** poco combustible

Sensación de velocidad y un buen manejo son las características más destacadas del nuevo juego de motos de Game Boy Color. A pesar de llevar la firma de UBI, cualquiera diría que ha tenido algo que ver la gente de Infogrames, porque **se aprecia claramente la técnica «V-Rally» en la generación de fondos y estructura de pantalla,** con el paisaje de cada localización al fondo. De modo que el inicio promete, contando además con el aval de la marca japonesa y pilotos oficiales.

Falta intensidad

Una vez en carrera se deja ver también un **buen trabajo en las animaciones,** con "tumbadas" en las curvas y un control con un buen tacto. Lo malo es que nuestra moto corre como el viento. ¿Y eso es malo? No, hasta que deja de haber competitividad en la carrera, y uno va superando circuitos sin despeinarse. Ni los tres niveles de dificultad ponen la intensidad adecuada. Y en cuanto a modos, también parece que los tres propuestos (campeonato, contrarreloj, 2 jugadores) se quedan algo cortos.

Resumiendo, aceptable calidad técnica, espléndida sensación de velocidad, pero fácil y cortito. Quizá con unas cuantas motos más...





El scroll de la carretera es rápido y suave. Se aprecian perfectamente los altibajos y las curvas del circuito.





Entre los circuitos, por cierto ficticios, tenemos la posibilidad de correr en Japón, en el desierto o con los Alpes al fondo.



Ganar el campeonato no es difícil. Nuestra moto corre mucho y recupera muy bien.





Las "tumbadas" son espectaculares pero, ¿porqué los rivales no las hacen también?



Hay dos motos con los dos pilotos oficiales de la marca. Aunque cada montura presenta unas características, se echan de menos más modelos.

GAME BOY COLOR
UBI-VISUAL IMPACT
CARRERAS
8 MEGAS
3 MODOS DE JUEGO
BATERÍA: PASSWORDS

información del
juego



Precio 5.990 PTA

1-2 JUGADORES

NO COMPATIBLE GB

El Análisis

GRAFICOS


84

Lo justo y necesario. Fondos diferentes para cada localización, circuitos que se aprecian claramente y ajustado nivel de detalle.

MOVIMIENTOS


87

Las animaciones de las motos, con esas tumbadas increíbles, rayan a gran altura, y la generación de la pista ofrece una buena sensación de velocidad.

SONIDO


80

La melodía es un poco cansina. No es la mejor para acompañar la carrera, desde luego. Los efectos no están mal, son bastante creíbles.

JUGABILIDAD


75

El control es bueno y las reacciones de las motos lo suficientemente rápidas. El problema está en que es muy fácil ganar las carreras. No hay tensión.

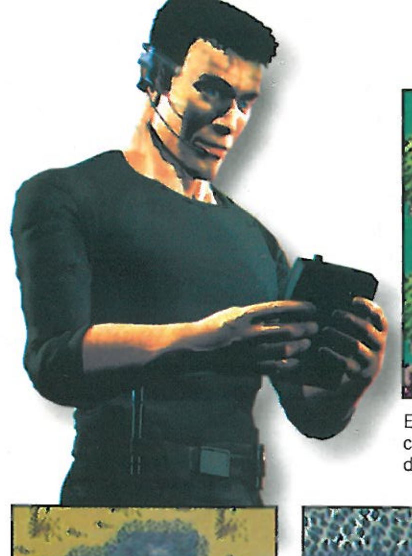
ENTRETENIMIENTO


65

Mientras dura, es muy bueno. Rápido, controlable, los circuitos están bien diseñados. Pero es que se acaba muy rápido. Faltan pistas, nuevas motos y retos diferentes.


TOTAL 79







Ethan debe cumplir varios objetivos en cada misión. Aquí estamos copiando los datos del ordenador a un disco.



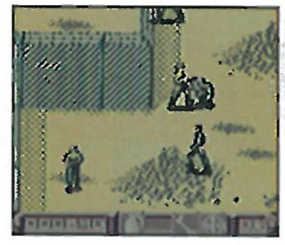
En esta misión nos "obligan" a disfrazarnos (¿veis la vestimenta?) para poder sabotear las instalaciones enemigas.



Ethan habla castellano, lo que viene de perilla para conocer la lista de gadgets que equipamos, el desarrollo de las misiones y la trama del juego.







GAME BOY COLOR
INFOGRAMES-REBELLION
AVENTURA DE ESPÍAS
8 MEGAS
12 MISIONES
BATERÍA: SÍ

MISSION:IMPOSSIBLE

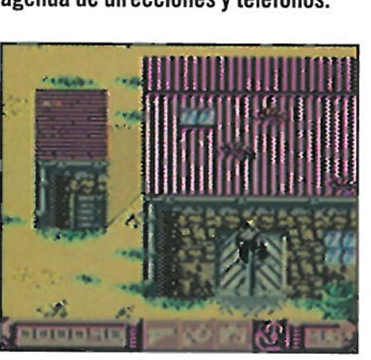
¡Cariño, he encogido a Ethan!

Ethan Hunt ha encogido en su viaje a Game Boy, pero no hay duda de que **su aventura continúa enorme.** En todos los aspectos. Gráficamente despliega una **perspectiva 3/4 aérea** que permite un campo de visión inmejorable, mientras que el argumento invita a cumplir cada misión (hay 12 diferentes) a partir de un "menú de objetivos". Se trata de ir paso a paso por los amplios mapeados, utilizando la lista de gadgets en el momento correspondiente. ¿Cuándo? Eso lo sabremos porque el ítem en cuestión se iluminará cada vez que estemos cerca de un lugar de reunión, o del edificio donde que hay que irrumpir, o del PC que queremos sabotear. Más o menos de esta guisa serán los encargos, aunque el sistema de juego no nos va a poner las cosas tan fáciles. Muchas veces no sabremos por dónde empezar (por lo que tocará recorrer el escenario esperando un sonido que nos advierta de que ahí pasa algo) o no veremos exactamente dónde hay que actuar. Además hay que contar con los enemigos, sí, agentes rivales que si se cruzan con nosotros o nos ponemos en su campo de visión, no dudan en cascarnos o disparar, y adiós misión.

Junto a la aventura, el cartucho incluye además un "gadget" de lo más especial, una **agenda electrónica** que por primera vez hace uso del puerto de infrarrojos de la consola. Y es todo un lujo que cuando queramos descansar de la aventura de Ethan, podamos utilizar la Game Boy Color como mando a distancia para la tele y el vídeo, o como **agenda de direcciones y teléfonos.**

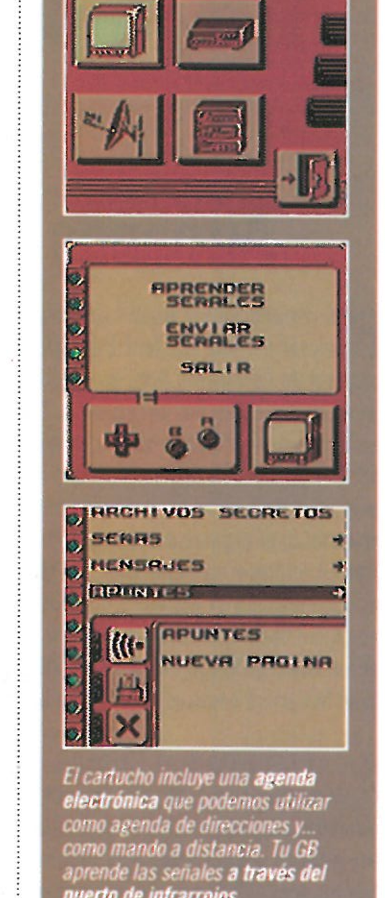


Arrastrándonos no sólo evitamos ser fulminados por los rayos, sino que además pasamos inadvertidos ante el guardia.



En cada fase equipamos gadgets diferentes. El ítem se ilumina cuando podamos hacer uso de él. Como aquí con la cuerda.

¡Muy útil!



El cartucho incluye una ***agenda electrónica*** *que podemos utilizar como agenda de direcciones y... como mando a distancia. Tu GB aprende las señales* ***a través del puerto de infrarrojos.***



El Análisis

GRAFICOS 90
Los escenarios están bien ambientados y son bastante amplios, y el diseño de los personajes es original. Son altos, estirados, en su papel...

MOVIMIENTOS 89
Las animaciones son brillantes, aunque tampoco es que los personajes tengan tantas posibilidades de acción. Mola ver correr a nuestros agentes.

SONIDO 85
Nos recibe la melodía típica de la serie, película y juego, pero un poco más chillona si cabe. Los efectos también en esa línea, variados y gritones.

JUGABILIDAD 86
El control sobre el personaje se nos escapa a veces, y en algunas ocasiones tropezamos con obstáculos que no se ven. El nivel de dificultad es creciente, y puede llegar al imposible.

ENTRETENIMIENTO 
Falla en la duración, que es algo escasa (aunque si te atascas en un nivel...). Valoramos aquí también el apartado de la agenda electrónica. Un lujo sólo al alcance de la Game Boy.

TOTAL 90

ROAD RASH 64

Armando el taco con mi **Bultaco**

En modo Big Game vamos labrando fortuna y prestigio carrera a carrera. Empezamos con una cantidad justita y con cuatro motos para elegir. El salto al segundo nivel amplía el abanico de monturas y nos da la oportunidad de unirnos a alguna banda "protectora".

NINTENDO 64
THQ-PACIFIC P&L
ARCADE
128 MEGAS
3 MODOS DE JUEGO
BATERÍA: PASSWORDS



THQ estrena «Road Rash» en Nintendo 64. ¿Qué podemos esperar de esta versión? De inicio se respeta la idea del **original de Electronic Arts,** un arcade de motos en el que la deportividad brilla por su ausencia: hay que abrirse hueco a codazos, emplear armas contundentes (como una tubería, una porra o un cinturón) para quitarnos a los rivales de encima, unirnos a alguna banda, ganar dinero y armar bronca. Y quien no conozca el argumento que levante la mano, porque el primer RR apareció en Mega Drive, así que... Pero bueno, el caso es que todo esto ha llegado a N64 **sin demasiada fuerza.** Eso no quiere decir que haya que repartir menos golpetazos, sino que **el ritmo de juego es bastante lineal** y no consigue meterte en la carrera como es debido, con las pilas puestas.

Momentos brillantes, otros oscuros

El juego ofrece un **look interesante,** con gráficos sólidos y coloristas aunque no muy bien detallados, y unos **movimientos suaves y correctos** que dejan ver animaciones algo "prefabricadas". El conjunto no está mal, lo que le pierde es el desarrollo, **simple y muy poco ágil,** que entretiene pero no atrapa del todo. Pese a la variedad de armas que podemos usar, pese al aspecto de las motos, incluso pese a la "caña" de la banda sonora, que es de las más "enrolladas" que hemos oído, este «Road Rash 64» no termina de convencer. Puede que haya pasado demasiado tiempo y THQ no haya sido capaz de reaccionar, ofreciéndonos **un arcade correcto y normalito** más que algo revolucionario.

¡¡Ay, qué daño!





No hay reglas en esta carrera. *Bueno, sólo una, apurar al máximo. Por eso los accidentes están a la orden del día. Y menudas tortas tenemos aquí. Tan espectaculares que hacen daño. Pero cómo, ¿y encima no llevas casco? Será posible...*

Multitortazos

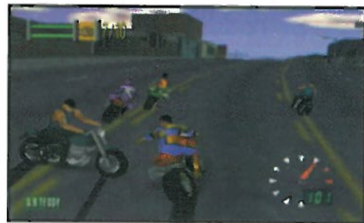


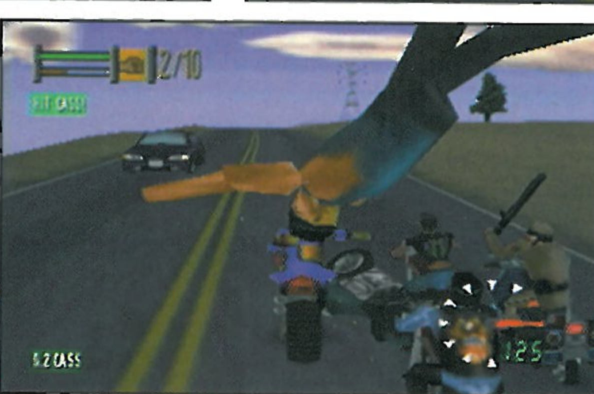

*Le pone el **punto de gracia y salero** al asunto, porque amplía el abanico de agredidos y agresores. Eso, que te prepares para cascar a los amiguetes en un modo **multijugador variadito** (de escenarios y situaciones), **pero un tanto simplón**.*






Los coches no son un problema si pulsamos el botón que nos permite hacer un "caballito".



Algunas escenas son espectaculares, aunque también algo crudas. Ya os hemos dicho que en estas carreras no hay reglas, así que la gente sale volando por los aires en cuanto se descuida. Y eso significa uno menos.

Modo Thrash







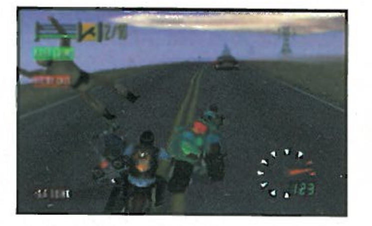
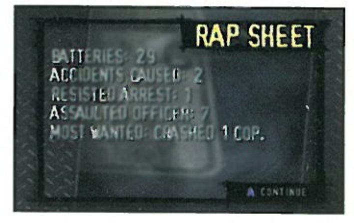
*Este modo es tan peleón como el Big Game, sólo que **aquí puedes elegir más cosas**. Como la IA de los rivales, el número de policías o peatones, el circuito, más motos y pilotos...*

La versión de 64 bits sigue siendo entretenida, pero le falta ritmo y un desarrollo más ágil.

No empujes, que llevo armas




*Eh, ¿qué es esa barra de acero?, ¡hala! ¿pero cómo eres tan chungo? Pues ahí te va este cinturón de piel que... ¡Nada de pataditas a mí! **Y mucho menos "birlarme" el arma. ¿Que te dan puntos?** Ya, sí, pero de sutura. Mira, ahí va ese que le han emparedado entre dos moteros. No, a él no le resulta tan gracioso.*

Ojo con la policía que si te cogen hay multa de por medio. Mejor cáscales tú, así además de quitarte un rival de encima, puntuarás en el apartado correspondiente. Junto al número de veces que has aguantado el envite policial o los accidentes causados. Ya ves qué maneras tan pocos ortodoxas de ganar dinero.

El Análisis

GRAFICOS


Sólidos y coloristas, pero sin el nivel de detalle suficiente. Los decorados hacen bajar la nota, son tan simples como los recorridos.

MOVIMIENTOS


Animaciones correctas, aunque pelín rígidas. La velocidad es la justa, pero seguro que algo más de ritmo no hubiera venido mal.

SONIDO


La banda sonora es todo lo cañera, voces incluidas, que esperábamos. Los efectos se quedan un poco atrás, pero también cumplen.

JUGABILIDAD


Las motos se dejan controlar, aunque a la hora de los golpes no hay una respuesta ágil. El nivel de dificultad tiene altibajos.

ENTRETENIMIENTO


No esperes una carrera de motos, ni tampoco un arcade de peleas. Quédate con una mezcla, pero un poquito más "light" de lo que nos hubiera gustado. No, no por la violencia, sino por el ritmo de juego, que es muy sosete.

TOTAL 79

- *Es **entretenido,** y poco más. Le falta garra y más modos de juego. Por pedir, que se note que han pasado los años.*
- *Todo es excesivamente **simple.** Los recorridos, las animaciones, los golpes, el desarrollo en sí mismo.*
- *El **sonido** le va al pelo. Tiene una banda sonora de ésas que te gustaría que lanzaran al mercado.*
- *El **modo 4p** es un buen aliciente, pero tampoco nos ha sorprendido más de la cuenta.*

READY 2 RUMBLE

¿Quieres pelea? Pues... ¡toma!

Las introducciones al combate son una buena muestra de lo que nos espera en cada uno de ellos. Tras un largo y apasionado grito del presentador, los luchadores entran en el ring para mostrar sus mejores poses a la cámara, mientras van cambiando de gesto a la vez que sueltan alguna que otra frase intimidatoria (en inglés).

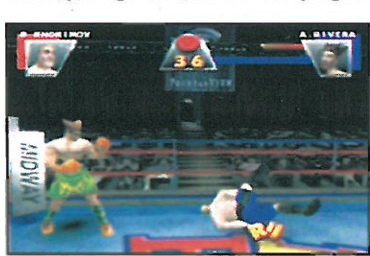
NINTENDO 64
MIDWAY
LUCHA
96 MEGAS
17 LUCHADORES
BATERÍA: NO



Parece que el boxeo está pegando fuerte en Nintendo 64. El mes pasado nos enfrentábamos a «KO Kings» de EA, un simulador de brillante nivel técnico y alta jugabilidad, y en sólo un mes ha aparecido un contrincante que también viene con ganas de demostrar la fuerza de sus puños. El título de Midway no viene a luchar directamente con el de EA, más bien aparece como alternativa totalmente opuesta, ya que el nivel de simulación del título que nos ocupa es casi inexistente. Aunque todos los contrincantes luzcan unos guantes de boxeo, los **golpes que se propinan no son muy ortodoxos**.

Mi primera comunión

No estamos hablando de trajecitos de marinero ni volantitos de tul (aunque molaría, ¿verdad?), sino del resultado de los primeros combates que hemos jugado. Escoges entre los **trece luchadores** disponibles al principio y confías en tu experiencia como jugón profesional para derrotar al adversario, pero ves que la cosa no va a servir de mucho, ya que lo normal es golpear al aire y recibir tortas benditas por arriba o abajo, justo el lado contrario de donde te estés cubriendo. Esto se va corrigiendo a medida que conocemos a nuestro luchador, sus golpes más raros, y su velocidad. Luego uno deja de fijarse en los **sólidos gráficos y estruendoso sonido,** para centrarse en la **pura diversión** que ofrece el título, sobre todo si nos adentramos en el modo Entrenador. Aquí descubrirás que un juego tan rápido y espectacular también puede ser largo. Nuestro objetivo es **ganar el máximo dinero** y títulos posibles en veinte turnos. En cada turno tendremos que pensarnos si debemos entrenar (mediante **divertidos minijuegos**), pelear por dinero, o por un puesto en el ranking. Así, la explosiva diversión se alarga durante más tiempo del normal, redondeando un título muy recomendable para los amantes de la lucha, del boxeo, y, en general, de los videojuegos.



Eso de Rumble



*Cuando consigamos **reunir las seis letras de "Rumble"**, el boxeador gritará y sus puños relucirán con un halo que ilustra la fuerza de los golpes que va a recibir el pobre adversario.*

La, la cara, él mueve su, un ojo...



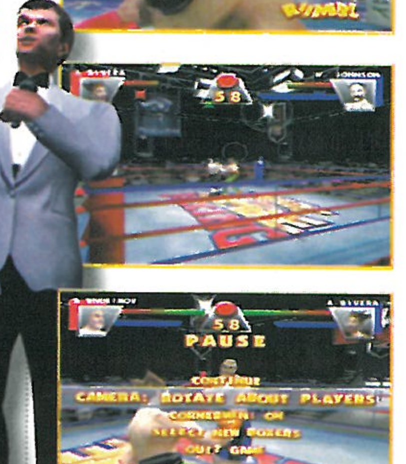
La expresividad de los boxeadores es uno de los "puntos" más sorprendentes de «R2R». En estas pantallas podéis apreciar los movimientos y gestos de estos dos luchadores, además de los inevitables "morados" inherentes al combate.



Con «Ready 2 Rumble» llega a Nintendo 64 uno de los juegos de lucha más explosivos y jugables.



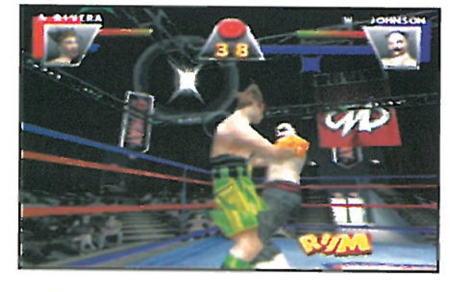
La totalidad de los luchadores (17) no aparecerá hasta cumplir unos objetivos. Da igual, con los 13 primeros hay para rato...

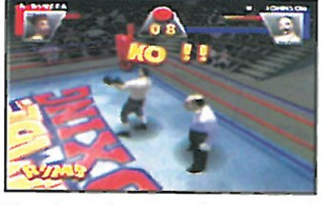


Existen siete tipos de cámara que podemos cambiar durante el combate. Lo malo es que la espectacularidad es inversamente proporcional a la jugabilidad, pero, oye, ahí están...



Cuando uno de los luchadores cae al suelo, aparece un árbitro bajito, calvete y simpático, que realiza la cuenta de viva voz.





Si un boxeador cae por tercera vez al suelo, perderá el combate, aunque se levante en el último momento.

El Análisis

GRAFICOS  88

Los boxeadores resultan sólidos, con pocas angulosidades, y muy grandes. Aunque en el modo entrenador se ven unos cuantos escenarios donde pelear, se echan en falta más recintos.

MOVIMIENTOS  91

Cada luchador tiene un estilo diferente, unos más rápidos, más técnicos, algún karateka... Todos muestran gran personalidad moviéndose por el ring. El único punto "psché" son las cámaras extras.

SONIDO  91

En los menús disfrutamos de una melodía cantada, mientras que el jaleo del público, los golpes y los gritos de esfuerzo o dolor llenan los oídos durante los combates.

JUGABILIDAD 92

El control responde muy rápidamente y la velocidad de los golpes acompaña. Quizá por ello, tras jugar un tiempo, el botón de cubrirse resulte casi inútil.

ENTRETENIMIENTO 91

Los contrarios muestran una inteligencia como para jugar al ajedrez, el modo entrenador hace el juego más jugoso de lo que acostumbra el género de la lucha, y además tiene cuatro luchadores ocultos...

TOTAL 91

- *Su* **modo Entrenador** *es tan adictivo que incluso lo preferimos a jugar contra un segundo "boxeador" humano.*
- *El nivel de* **expresividad** *de los boxeadores, los gestos faciales según pegan o reciben, es un original detalle que demuestra la potencia de N64.*
- *Le falta* **equilibrio** *en los combates. Un boxeador lento lleva las de perder.*
- *Sin* **cubrirse**, *también se puede ganar. Es más, casi mejor que no os cubráis...*

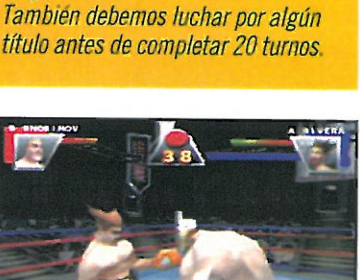
Entrenando a los chavales



Las caídas son muy variopintas. Aquí B. Brown levanta victorioso los brazos para caer como un trapo a los pocos segundos



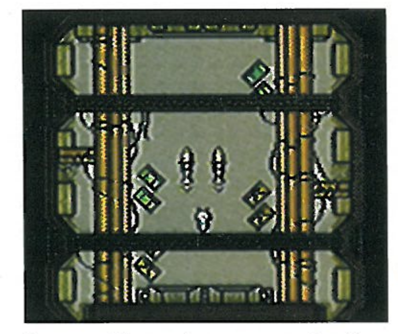
Es el modo más interesante, ya que **permite partidas de gran duración** *que mantienen el interés del jugador gracias a la posibilidad de* **ganar cada vez más dinero.** *También debemos luchar por algún título antes de completar 20 turnos.*



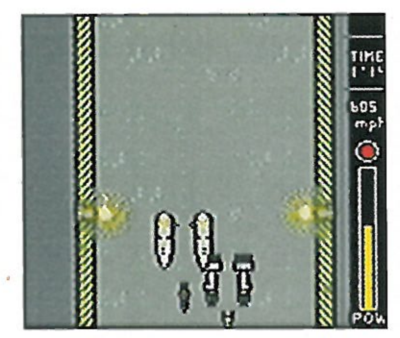




Los nuevos pods aparecen tras ganar a los señores que los pilotan. Si el siguiente desafío os muestra un pod desconocido, ganad la carrera y podréis probarlo en el próximo circuito.



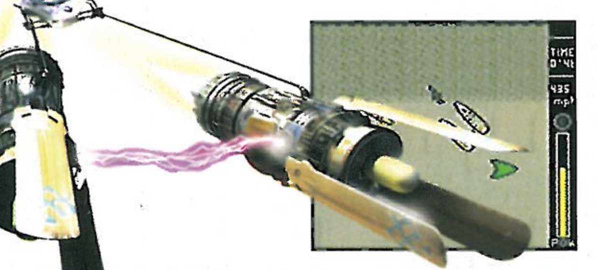
Aunque gráficamente se nos muestra el taller, el juego no incluye opciones para optimizar la máquina.

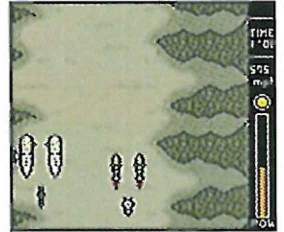


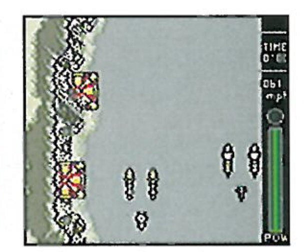
Algunos escenarios, a pesar de buscar el parecido con los de N64, quedan demasiado vacíos y poco coloreados.



Aunque habrá que ir corriendo los circuitos por orden, se nos da la posibilidad de practicar en los que ya hayamos superado.







GAME BOY COLOR
NINTENDO-LUCAS ARTS
CARRERAS
8 MEGAS
24 CIRCUITOS
BATERÍA: SI

información del
juego



Precio 5.990 PTA

1-2 JUGADORES (LINK)

NO COMPATIBLE GB

STAR WARS Racer

Corre, corre, que te pillo... y te gano

Todo el mundo tiene que estar ya enterado de la trama de la película, así que no nos preguntéis por qué Anakin corre en estos cacharros, ni qué es la Fuerza, el rozamiento o la inercia... Bueno, de la inercia sí que deberíamos hablar, sí. Más que nada porque el cartucho va de carreras, y claro...

No he perdido, soy el segundo...

Lo que quiere decir que sí has perdido, ya que todo el cartucho se basa en **carreras tipo versus,** es decir, tú contra un rival. Comenzamos en el primer circuito del primer planeta, corriendo contra un conocido piloto de la película. Si conseguimos llegar primeros tras las vueltas estipuladas (dos o tres, depende de la longitud del trazado), podremos pasar al siguiente recorrido de ese planeta y enfrentarnos a un nuevo adversario. Y lo bueno es que circuitos y pilotos van descubriéndose sólo si ganamos las carreras correspondientes. Así, la **jugabilidad se ve potenciada** por el mero hecho de saber qué piloto nos desafiará y cómo será el siguiente escenario. Y, ya que ha salido el tema, los escenarios presentan unos **gráficos aceptables** y, en lugares determinados, con buenos detalles de calidad; las naves están bien representadas, reconocibles, aunque a la hora de girar el gráfico se ven demasiadas líneas quebradas; y, por último, la **velocidad del juego** demuestra la rapidez de estas naves. Por supuesto, la vista utilizada no permite sensaciones como las vividas en N64, pero es la suficiente como para tenerte continuamente pendiente de los indicadores de curvas que van apareciendo durante la carrera. Con todo esto en mente, también hay que recalcar la monotonía de correr sólo contra un adversario. Quizá con un Link Cable y un amigo, consigas superar este tema...



La intro es meritoria, ya que reproduce unos segundos de la peli en GBC. Eso sí, en blanco y negro.



Algunos detalles, como el paso bajo los puentes, amenizan un recorrido que a veces es algo monótono.



Las estrecheces harán que os olvidéis del turbo en muchos tramos. Menos mal que existen indicadores...

Uno a uno



Según avancemos en el juego, iremos **haciéndonos con pods más potentes.** Cada piloto tiene uno o varios pods, que sólo podrán ser nuestros si ganamos las carreras correspondientes.

El Análisis

GRÁFICOS — 80

Aunque la representación es fiel al filme, no llaman demasiado la atención por la pobre utilización de la paleta de colores. Además, los pilotos son igualitos que en la película.

MOVIMIENTOS — 81



Una decente sensación de velocidad para un scroll multidireccional casi infalible. Sólo en algunos momentos "cargaditos", veremos parpadeos en los sprites de las naves.

SONIDO — 86



Una buena adaptación de las principales composiciones del éxito cinematográfico nos acompañan en los menús. En carrera, los potentes motores nos hacen olvidar la escasez de efectos.

JUGABILIDAD — 83



El manejo de la nave no da problemas, ya que se ha reducido a acelerar o frenar. En cambio, habrá que practicar con cada pod hasta cogerle el "tranquillo" en los giros.

ENTRETENIMIENTO — 79

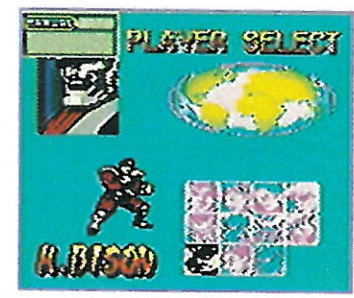


Le falta chicha. Correr contra un sólo adversario por circuitos sin muchas sorpresas se vuelve monótono. Corre contra un amigo y la cosa subirá de tono.

TOTAL 80

Todos los luchadores cuentan con dos ataques especiales.

Si acabamos con el enemigo ejecutando un especial, así será el espectacular final.





Los dos personajes ocultos de SF Alpha son Bison y Akuma. Sólo se pueden elegir con la casilla aleatoria.

GAME BOY COLOR
VIRGIN-CAPCOM
LUCHA
8 MEGAS
DOCE LUCHADORES
BATERÍA: NO

STREET FIGHTER Alpha

El **gigante** vuelve a serlo

La serie Street Fighter es lo mejor que se hizo para las 16 bits en cuanto a juegos de lucha, el "versus" 2D más famoso del mundo que ahora prueba suerte en los generosos 8 bits de GBC. Lo normal es no entrar en comparaciones debido a las diferencias técnicas entre consolas de diferente potencia, pero este «SF Alpha», la verdad, se merece que las hagamos,porque aguanta el tipo como un señor. En cuanto a gráficos, no veremos unos fondos vacíos. El decorado es una **increíble recreación de los originales,** incluso con elementos móviles. Los personajes, **diez más dos ocultos,** se reconocen perfectamente gracias a una **inmejorable utilización del color** y a su buen tamaño. **Y el movimiento es el punto más destacado**, así que no os preocupéis por lentitudes infundadas.

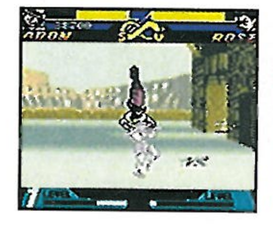
Más jugable que nunca

Con sólo dos botones se ha conseguido un equilibrado sistema de control que comprende todos los tipos de golpe que vimos en el original, aunque será la CPU la que decidirá la fuerza según la distancia al contrario, y de si éste se cubre o no. Así, los combates **resultan los más jugables y espectaculares de GBC.**



Entre las opciones encontramos ocho niveles de dificultad, además de tres velocidades y cuatro niveles de daño.

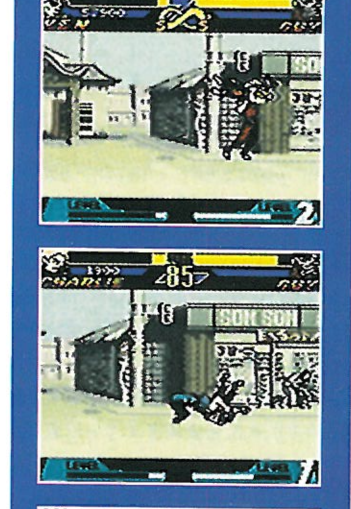








¡Ay, la espalda!





*El **nivel de brutalidad** que muestran las llaves nos ha dejado alucinados. Si uno de los personajes grandes, como Birdie o Sodom, realiza una llave, la pantalla tiembla cual flan a la vez que caen al suelo.*



El Análisis

GRAFICOS  94

La excelente utilización del color redondea un apartado gráfico que destaca por su gran definición y fidelidad a la apariencia de la máquina arcade.

MOVIMIENTOS  96

Todos los personajes realizan sus movimientos característicos con una suavidad impresionante. Además de esto, tiene tres velocidades de juego y aunque la velocidad "normal" ya es rapidísima, debéis probar a jugar en "Turbo2". Es increíble...

SONIDO  81

Sin desmerecer al resto del título, este apartado queda algo apagado debido a melodías demasiado escuchadas y repetitivas, y a la falta de efectos en algunos lances del juego.

JUGABILIDAD  95

Todos los golpes del original, incluidos los dos ataques especiales que proporciona la barra de magia, se realizan con facilidad. La elevada IA de los adversarios aumenta la adicción.

ENTRETENIMIENTO  91

Te mantendrá pegado a la GBC durante mucho tiempo. El único punto negativo es la falta de más modos de juego, y de una pila que guarde los datos.

***TOTAL* 93**



Rocket va aprendiendo nuevos movimientos a medida que avanza en el juego. Si consigue las tuercas (Tinker Tokens) suficientes, podrá visitar a su amigo mecánico para que retoque sus circuitos de forma que pueda estampar objetos contra el suelo, o usar propulsores de doble salto por ejemplo. Así podrá llegar a nuevos lugares.

ROCKET

La cosa va sobre ruedas

NINTENDO 64
UBI SOFT
AVENTURA-PLATAFORMAS
128 MEGAS
6 MUNDOS
BATERÍA: SÍ



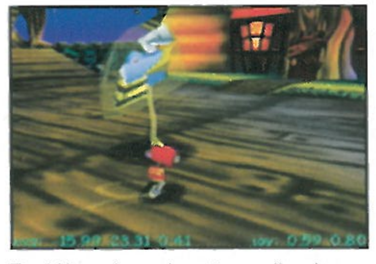
Los robots siempre han sido personajes propensos a participar en los videojuegos. En esta ocasión el protagonista no es un mecha japonés, ni nada así en plan serio, sino un robotito cabezoncete que se desplaza cual monociclo autopropulsado. Para seguir dándole simpatía al título, **la historia se desarrolla en un parque de atracciones fuera de control,** en el que deberemos sumergirnos para arreglar todos los problemas que hayan podido crear los malvados de la historia, **Walrus y Jojo, una morsa y un zorro** la mar de astutos.

Piensa bien y acertarás

Hemos de dejar claro desde un principio que, sí, el juego es una aventura que utiliza las plataformas como principal desafío al jugador. Pero esto no impide que encontremos **montones de retos de inteligencia.** Para conseguir los Tickets, principal objetivo del juego, deberemos leer una pista e interpretar acertadamente esas anglosajonas palabras. Esto hace que cada escenario no sea un mero paseo, sino que deberemos **aprender dónde está cada objeto, enemigo, atracción o vehículo,** para poder recoger todos los Tickets. Después de superar unos pocos niveles, nos damos cuenta de la creciente dificultad tanto en términos de habilidad como de inteligencia, y también de que uno se engancha con una facilidad pocas veces vista en un plataformas. Tantos retos diferentes, entre ellos **carreras con distintos vehículos, minijuegos como las tres en raya, tómbolas, o incluso problemas de lógica,** pueden hacer que las tres horas que llevas jugando te hayan parecido minutos. Y encima la **realización técnica raya a gran altura,** con bellos efectos de luz, un control decente, y la novedosa habilidad de mantener objetos en vilo. Sólo podemos echarle en cara que esté en inglés, y algún fallo de cámaras. Si para ti no es problema...



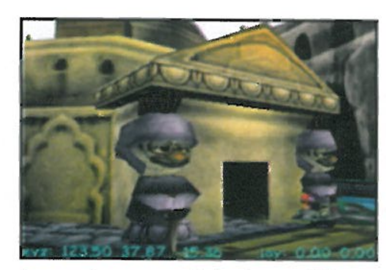
Algunos Tickets están a la vista, pero no los "cataremos" hasta cumplir ciertas misiones.



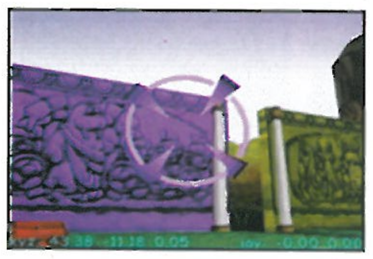
También podemos levantar en vilo a los enemigos, y estamparlos, si nos apetece.



En este juego hay que dar de comer a los presidentes. «Rocket» tiene buen humor.



Los caminos se van abriendo a medida que se cumplen los objetivos. Sirva de ejemplo este "peazoedificio" emergiendo del suelo.



Uno de los aspectos que más nos ha gustado es la nave "pintora" del segundo mundo. Mola pintar el escenario al gusto...

Limpiando el mundo







***Los objetos que podemos recoger** van desde "TinkerTokens" (como las monedas de Mario) a cápsulas de energía, pasando por talismanes para abrir puertas, o los famosos Tickets.*





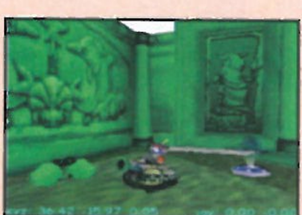
¡¿Por qué tiene tantos colorines?! Porque buena parte de los objetivos tienen que ver con colorear. En este caso es el propio Rocket quien tiene que ir sumergiéndose en pintura para conseguir el mismo atuendo que el guardia.

Vehículos

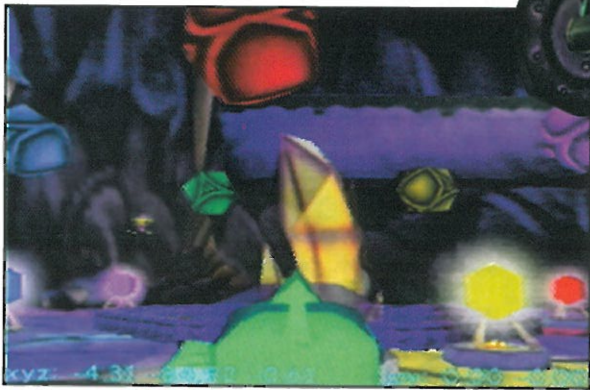








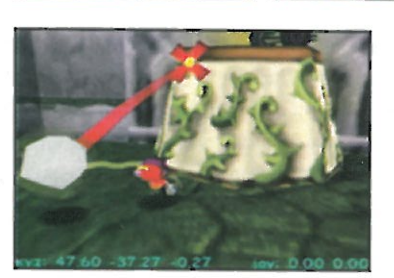
***Rocket puede usar distintos vehículos** como un delfín mecánico para moverse por el agua, un cochecillo con pinta de salchicha para correr más, o una nave pintona como ella sola.*



En «Rocket» se juega mucho con los problemas de lógica, pero también con los colores. En esta pantalla podemos apreciar unas rocas volantes de distintos colores, y unas luces debajo. El problema es hacer coincidir cada roca con su luz a base de alegres brochazos.







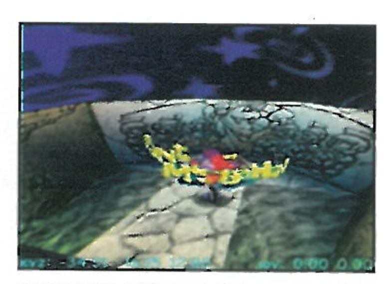
El sistema para lanzar objetos consiste en cogerlo con nuestro rayo y elegir el sitio donde vaya a caer con un punto de mira.



En «Rocket» encontraréis mil y un quehaceres distintos. Carreras, problemas de lógica, recolección de objetos, y muchas plataformas.



La pinta de algunos personajes, como este guardia, invita a soltar el mando, hacer una foto, y ponerla en tu carnet de la biblioteca.



Los mundos están conectados por puertas. Puedes ir de uno a otro en cualquier momento, siempre que esté abierto, claro.

El Análisis

GRAFICOS  86

Tanto los escenarios como los personajes tienen un agradable aspecto, aunque en algunos cantan los polígonos que da gusto. Inteligente uso del color.

MOVIMIENTOS  83

Los personajes se desplazan con gran suavidad, y los decorados lo hacen velozmente. Sólo la cámara se retrasa en algunos lances, mientras sigue al personaje por lugares cerrados.

SONIDO  86

Unas melodías divertidas, pero no sorprendentes, ambientan cada mundo. En cuanto a efectos, los hay mejores y peores, pero en general suenan adecuados y con calidad.

JUGABILIDAD  85

Un control preciso, pero a veces estropeado por la cámara. La sucesión de pequeñas tareas diferentes durante el desarrollo ha resultado un buen método para "pillar" al jugador. Una pena lo del inglés.

ENTRETENIMIENTO  90

El juego es largo, pero se hace corto. Esto lo explican la gran cantidad de posibilidades en el manejo del personaje, lo diferente que resulta cada mundo, y la alegría que da ir consiguiendo cada objetivo.

TOTAL 88

- **Siempre** *hay algo que hacer. Si no das con la solución de un objetivo, intenta cualquier otro, en cualquier mundo.*
- *El personaje es* **original** *y versátil. Con cada habilidad aprendida, se abren nuevas posibilidades.*
- *El apartado* **técnico** *habría resultado mejor si se hubieran corregido ciertos fallos de cámara. Aún así, es bueno.*
- *Puede que por no estar* **traducido**, *no te enteres de algunos objetivos.*



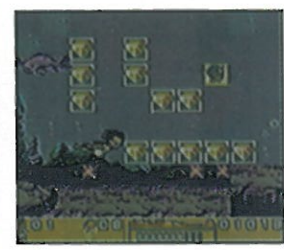
Papyrus va recogiendo nuevas armas a medida que avanza en el juego. En un principio, y como corresponde a la ubicación temporal del título, sólo podrá recoger piedras y arrojarlas a los enemigos, pero luego usará una espada, una varita mágica...



Papyrus. Es el joven pescador elegido por los dioses para salvar a todo Egipto.

GAME BOY COLOR
UBI SOFT
PLATAFORMAS
8 MEGAS
18 NIVELES
PASSWORDS









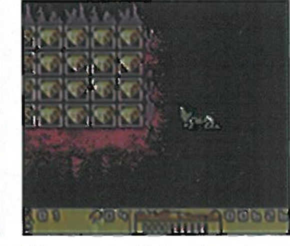




Papyrus se mueve muy bien, pero bajo el agua es algo más patosillo: no puede defenderse.



En la pirámide,si estás atento a los detalles de los decorados, descubrirás pasadizos secretos.



Y tampoco está de más probar a colarse por una pared. Al final suele haber una recompensa.



También encontraremos mecanismos movidos por poleas. Abren nuevos caminos.

información del juego



Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

PAPYRUS

Una aventura **faraónica**

La nueva aventura de Ubi para GBC nos lleva a las cálidas arenas egipcias. Basado en una **serie de animación,** el título está planteado como un **plataformas** en el que guiamos al protagonista de la serie, Papyrus, por unos escenarios **llenos de detalles y colorido,** que conforman uno de los puntos destacados del juego. Pero estos decorados, templos, grutas o desiertos, también guardan un montón de sorpresas. Aparte de los enemigos, muy variados y de una calidad gráfica acorde con los decorados, encontraremos pasadizos secretos, paredes huecas por las que colarnos, y otros pasajes menos agradables que actúan como las legendarias trampas de las pirámides, es decir, te dejan atrapado y con la muerte como única salida. Pero también debemos resaltar la **animación de los sprites.** Papyrus y Theti (la coprotagonista que manejaremos en momentos puntuales) muestran una elasticidad envidiable, sólo estropeada en las zonas subacuáticas, lo que no impide que este título se convierta en otro de los éxitos plataformeros para GBC.

El Análisis

GRAFICOS 91
Unos decorados preciosos, llenos de detalles, a los que se superponen personajes perfectamente nítidos y con unos colores muy acertados.

MOVIMIENTOS 91
Los protagonistas, Papyrus y Theti, se llevan la palma con multitud de suaves acciones, aunque bajo el agua son más bruscos. Scroll rápido y suave.

SONIDO 90
Diferentes e inusuales melodías ambientan acertadamente cada fase. Los efectos no destacan por su calidad, pero ilustran suficientemente las acciones del protagonista.



JUGABILIDAD 89
El control es fiable y versátil. Cada escenario guarda suficientes secretos como para mantenerte pegado hasta descubrirlos todos. Buena curva de dificultad.



ENTRETENIMIENTO 84
Es una pena que un juego tan preciosista se quede en una sucesión de intensos pero cortos niveles. La "Ubi Key" puede daros alguna que otra sorpresa.

TOTAL 88

Contra los dioses egipcios







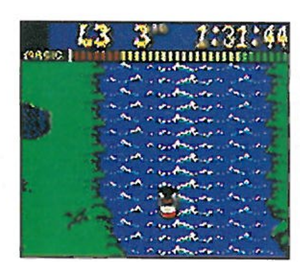
*Actúan como un **jefe final** de los típicos, es decir, tienen una rutina de movimiento que, una vez aprendida, nos permite acabar con ellos. Pero cada uno nos dará un arma o habilidad que podremos utilizar en próximos niveles.*

LA HIJA DEL FARAÓN.

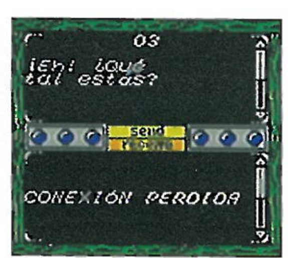


Theti. Podremos controlar a la coprotagonista de la historia una vez rescatada de las manos del primer jefe final. Comparte las habilidades de Papyrus.





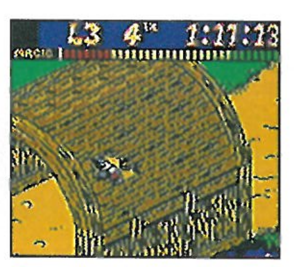
Busca las corrientes favorables para alcanzar mayor velocidad.



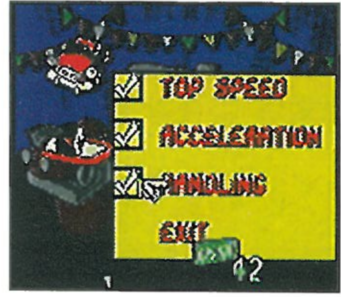
Con un Link Cable podrás mandar mensajes a otro jugador.



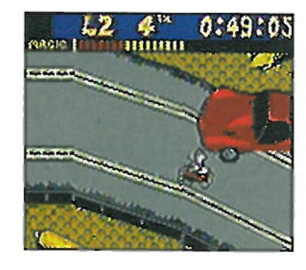
Mágica nos vende los hechizos que luego usaremos en carrera.

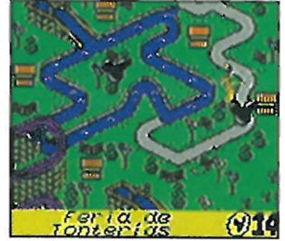


El apartado técnico es sublime. Mirad a Minnie a través del roto.



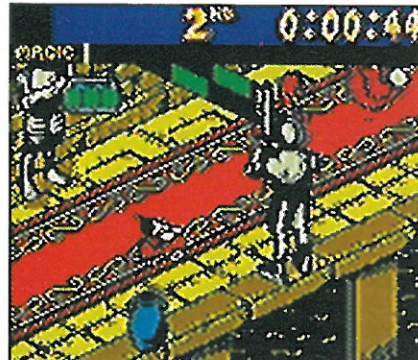
Puedes mejorar tu coche, o comprarte uno más rápido, con la ayuda de los dólares Disney que recoges en tus paseos. Hazte con un buen fajo, y pronto serás el más rápido.

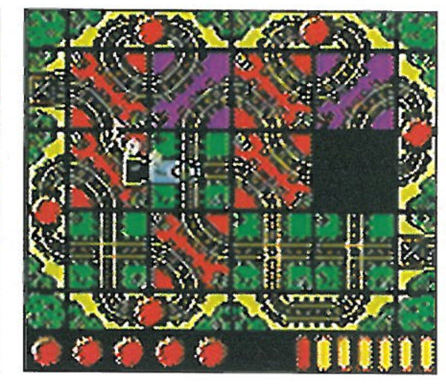


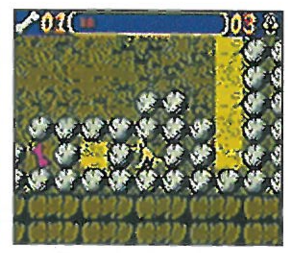











Durante el juego puedes coger a Pluto para entrar en fases estilo "Boulder Dash". Si no, siempre tienes los viajes en tren, versión del viejo clásico "Crazy Train".

GAME BOY COLOR
DISNEY-RARE
CARRERAS
8 MEGAS
20 CIRCUITOS + OCULTOS
BATERÍA: SI

MICKEY'S RACING

El mundo del **motor** según Disney

La aventura de Mickey comienza como un **juego de Rol.** Bajo una vista tipo Zelda, vas buscando cositas por un bello decorado, manejando a un enorme personaje y aprendiendo a desenvolverte por el mundo que te toca explorar. Pero, en cuanto la cosa se caldea, es decir, cuando puedes comenzar a correr con tu cochecillo, el juego cambia de cabo a rabo. La vista es isométrica y los personajes más pequeños, pero entras en un **reto de conducción** nunca visto en GBC. Son carreras al estilo "Micro-Machines", con el mismo tipo de control y unos decorados la mar de vistosos. Así, ganando retos, podrás hacerte con dinero y mejoras para tu coche, y también enfrentarte a los retos de los otros **seis personajes Disney** que pueblan un cartucho lleno de sorpresas y diversión.

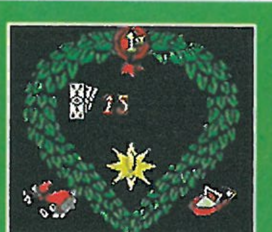


¡Venga, a correr!









*Cuando tengas suficientes **peniques de tren,** podrás viajar a las carreras. Cada una tiene un trazado diferente, aunque suelen repetirse los escenarios. De todas maneras, tienes **más de veinte circuitos** diferentes, y tendrás que mejorar tu coche/lancha (puedes ir también por agua) para poder ganar en todos.*

información del juego

MICKEY'S RACING ADVENTURE
GAME BOY COLOR

Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

El Análisis

GRAFICOS

94

Personajes gigantes en los paseos por el pueblo, y unos decorados que te harán dudar sobre los 8 bits de GBC. Enormes en ambos sentidos.

MOVIMIENTOS

85

El scroll es rápido y suave tanto en carrera como en el pueblo. En cambio, en los giros los coches parecen llevar una dirección diferente a la que muestran.

SONIDO

88

Cada personaje tiene una melodía propia, lo que hace que la variedad, más los buenos efectos sonoros, te mantengan fresco el oído.

JUGABILIDAD

90

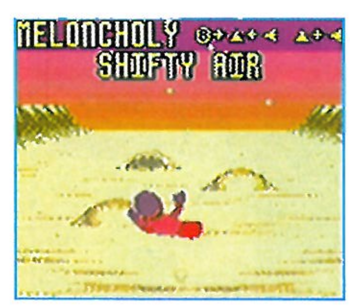
Una vez metido en el juego, el control en carrera pasa de raro a preciso. Mantiene al jugador atento gracias a los variados y muy divertidos minijuegos.

ENTRETENIMIENTO

93

La verdad es que no resulta demasiado extenso, pero su original enfoque y la posibilidad de sacar circuitos ocultos, hace que quieras jugarlo incluso una vez terminada la aventura. Es divertidísimo.

TOTAL 91



Antes de participar, entrena. Así aprenderás los movimientos esenciales para ganar puntos en "Tricks". Bueno,a aprender y practicar, porque la cosa además tiene bemoles.

GAME BOY COLOR
INFOGRAMES-CREATIONS
SNOWBOARD
8 MEGAS
CUATRO MODOS
BATERÍA: SÍ

información del juego



Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

El Análisis

GRAFICOS **60**

Sólo se salva el diseño de los personajes, que es muy original. El resto no está a la altura de lo que se puede hacer en Game Boy.

MOVIMIENTOS **79**

Las animaciones están bien conseguidas, y mola la sensación de deslizarse de los protagonistas. La verdad que es de lo poco salvable a nivel técnico. Ah, y muy mal por el scroll, es muy brusco.



SONIDO **75**

Tiene ritmo y tal, cambia según los menús y, vamos, está majete. Los efectos no son para tirar cohetes, pero no desmerecen el resultado.



JUGABILIDAD **60**

Lo que peor se lleva es el nivel de dificultad. Ya la segunda pista de Race Attack es un tormento: no se ven bien las banderas, hacer una acrobacia es complicadísimo... Lo dicho, poco agradecido.



ENTRETENIMIENTO **70**

La oferta de modos de juego es lo único que puede hacer olvidarnos de los fallos técnicos (y jugables) y que nos echemos unas risas entre caída y caída. Pero vamos, que tampoco compensa.

TOTAL **69**





Las acrobacias son para surferos expertos: hay que hacer muchas y muy deprisa para alcanzar la puntuación exigida.



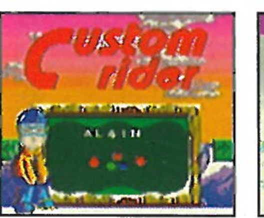
SUPREME *Snowboarding*

Simpático pero **mejorable**

Se estrena el snowboard en la portátil con un cartucho simpaticón y muy completo en cuanto a modos, que sin embargo no nos ha dejado una grata impresión. ¿Por qué? Uno de los motivos puede ser su **escasa jugabilidad.** El control de los personajes es muy poco ágil y el nivel de dificultad está por las nubes, sobre todo en el modo "tricks", donde hay que alcanzar una puntuación altísima para superar la fase. Tampoco nos ha gustado el **scroll de la nieve,** ya que no da la sensación de descender, y la ladera nevada no es precisamente una de Baqueira (¿y la nieve?).

Pero se mueven muy bien...

Por otro lado, dos son las cosas que nos han gustado de este juego. Una, las animaciones de los surfers, sus dotes de **deslizamiento;** la otra es la posibilidad de elegir entre cuatro tipos de competición, aunque a la hora de la verdad se **resuma en acrobacias y carreras.**



Puedes cambiar el color del traje de los cuatro surferos que compiten.

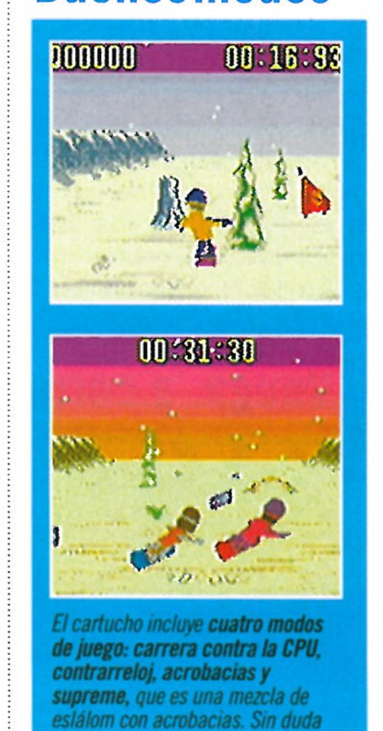


Ojito con los árboles y otros obstáculos, porque fíjate cómo te puedes quedar.



Elige la tabla adecuada entre las cuatro disponibles. ¿Rapidez, manejo...?

Buenos modos



El cartucho incluye ***cuatro modos de juego: carrera contra la CPU, contrarreloj, acrobacias y supreme,*** *que es una mezcla de eslálom con acrobacias. Sin duda el modo más complicado.*

TOP GEAR RALLY 2

Diversión al volante



Opción de la casa, remozada para la ocasión. El "taller de pintura" de «Top Gear» sigue dando que hablar en esta entrega, donde se acompaña además de uno de "decoración" que ofrece tres plantillas por coche: la "oficial", una alternativa y otra limpio y morondo. Quede claro que hablamos del modo de juego "Versus".

NINTENDO 64
KEMCO-SAFFIRE
VELOCIDAD
96 MEGAS
17 COCHES
BATERÍA: NO

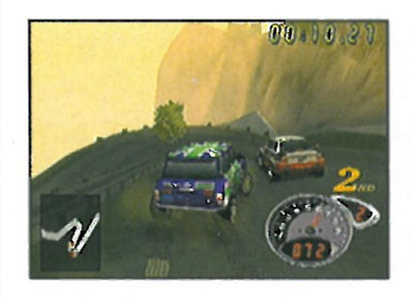


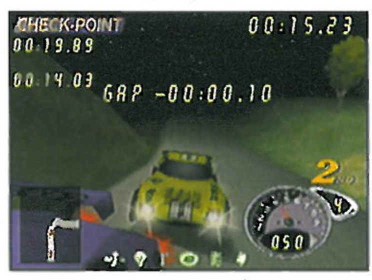
Se nota el cambio de ideas en esta nueva entrega del rally de Kemco. Ya lo veníamos advirtiendo, pero no hay nada como jugarlo a fondo para caer en todos los detalles. «TGR 2» es más arcade que nunca, busca la diversión antes que la precisión al volante, e incluye opciones novedosas como la posibilidad de **reparar el coche en plena marcha o una escuela de pilotos,** que mantendrán altísimo el nivel de entretenimiento conseguido por los desarrolladores.

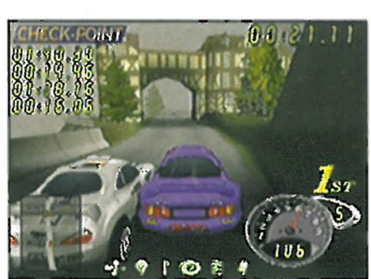
Es Rally, es arcade, es real...

El juego cuenta con la licencia oficial del **American Rally Sport Group.** Esto significa que el **modo campeonato** del juego reproduce exactamente circuitos y coches desde una competición que se divide en cinco categorías (con tres grandes circuitos por cabeza, que se disputan en diferentes tramos). La jugabilidad es en plan rally: los participantes (4 vehículos) salen a intervalos de tiempo de la meta y puntúan en relación al crono que hagan. A medida que vayáis ganando carreras, conseguiréis dinero y puntos de campeonato. Con ellos podréis aspirar a un nuevo espónsor (nuevo coche) y también a mejorar vuestro vehículo comprando accesorios.

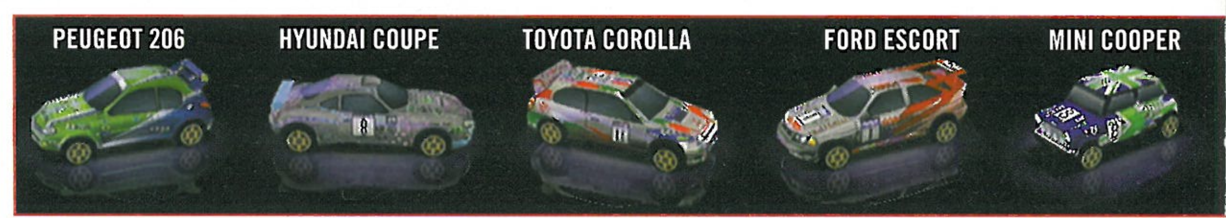
El **aspecto gráfico** de «TGR2» es inmejorable. Sin tirar de Expansion, los coches ofrecen un modelado nítido, y la niebla sólo aparece como elemento de ambiente. **El engine corre rapidísimo** y mueve como si tal cosa el sólido entorno, cargado de texturas, donde se desarrolla la carrera. La única pega está en el **control. Demasiado duro,** aunque tenéis la posibilidad de ajustar la sensibilidad al principio de cada tramo. Con todo, **el manejo es puro arcade** (a veces tan endiablado como los «SF Rush») y los coches, dejando a un lado el **realismo de su diseño,** se dejan llevar por los saltos, las curvas cerradas y una amortiguación asombrosa.



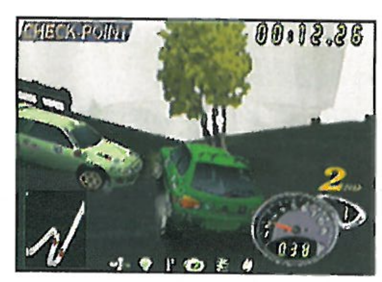




Todas las "monturas"



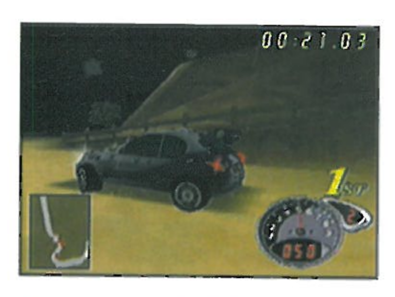




Los coches se "retuercen" en las curvas, dejándose llevar por su amortiguación



Barro, nieve, agua (ojo, salpica), circulamos por cualquier tipo de terreno.



Escuela de pilotos







Una buenísima idea para hacernos con el manejo del coche. Se trata de una ***autoescuela que va proponiendo diferentes pruebas de habilidad en varias categorías.*** *Al principio son cosas sencillas: frenadas, curvas..., pero después el test se complica muchísimo.*

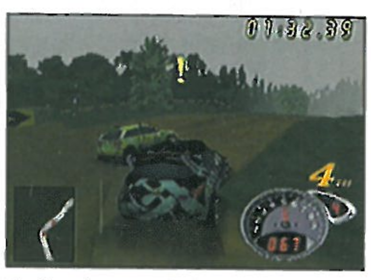
«TGR 2» es más arcade que nunca, y viene cargado de brillantes ideas, bien resueltas a nivel técnico.








Podemos disputar un campeonato en modo cooperación. Los dos puntuamos.


En el modo versus decidimos qué coche de rally queremos pilotar. Aquí tenéis un 206.

¡Repáralo!











Un pilotaje "suicida" puede acabar con el coche destrozado. Si sólo pinchas una rueda, se arregla en marcha. Si es algo peor, tendrás que pasar por la tienda-taller de reparaciones.





Cada victoria significa dinero y puntos de campeonato. Con la pasta podrás "actualizar" tu vehículo en la tienda, y con los puntos accederás a nuevas escuderías que te invitarán a conducir sus (mejores) coches. También os harán falta los puntos para entrar en las diferentes categorías del rally. Y hay nada menos que cinco.

El Análisis

GRAFICOS


Entorno 3D realista al máximo, coches modelados con todo detalle y muy buenos efectos gráficos. Lo único negativo es que se repiten los escenarios.

MOVIMIENTOS


La respuesta al control es algo brusca. Las animaciones son geniales, pelín "fantásticas", pero bien hechas. Molan los derrapes.

SONIDO


Pasa con buena nota nuestro control auditivo. Sobresalen las melodías cañeras que se escuchan en la intro y también durante la carrera.

JUGABILIDAD

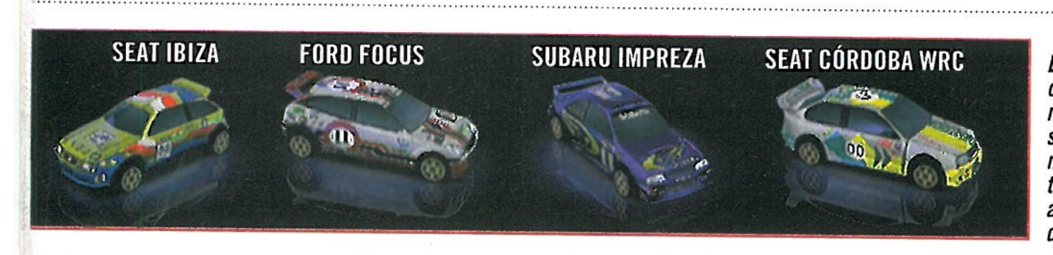

Es rápido y suave. Quizá demasiado fácil, porque no hay que hacer muchos méritos para ganarlo todo en la primera categoría. El control es muy arcade, y a veces el coche se va de las manos.

ENTRETENIMIENTO


Si buscas un juego de coches divertido, competitivo, con opciones originales, modos de juego variados y no especialmente difícil, Kemco tiene la solución.

TOTAL 90

- *Cambio de tercio para el clásico de Kemco. Y se han manejado las mejores ideas. Es* **atractivo** *este juego.*
- *El* **control** *es lo único que te va a dejar un poco frío al principio. El coche tiende a irse de las manos.*
- **Gráficamente** *está muy conseguido. El entorno 3D es sólido, hay brillo, nitidez en las texturas. Un buen trabajo.*
- *Nos ha parecido* **fácil**, *al menos las primeras horas de juego. Conseguirás bastantes nuevos coches enseguida.*
- *Los detallistas dirán que se* **repiten** *los escenarios y que de noche no se ve un pimiento. Pues puede que sí...*



En realidad hay 17 coches para elegir en el modo versus. No todos son oficiales (nombres, marcas), pero sí que tienen aspecto real y además lucen un detalladísimo modelado.

LISTA
DE ÉXITOS Y VENTAS

Para que te hagas una idea de cómo está el mundo. Y PARA QUE TAMBIÉN VEAS LO QUE SE VENDE AQUÍ. Nuestras nuevas listas de éxitos vienen CARGADAS DE DATOS. Incluso los que hacemos la revista nos hemos atrevido a dar nuestra opinión. Si te animas, también hay espacio para la tuya.

LOS 20 DE N64
PARA NINTENDO ACCIÓN

1. LEGEND OF ZELDA
Nintendo

2. DONKEY KONG 64
Nintendo
Donkey y cía entran como cohetes en nuestra lista, y además ya han advertido que vienen dispuestos a tomar al asalto el primer puesto. ¡Pobre Link!

3. SHADOWMAN
Acclaim



4. JET FORCE GEMINI
Nintendo

5. STAR WARS RACER
Nintendo

6. RAYMAN 2
Ubi Soft

7. QUAKE II
Activision

8. SUPER SMASH BROS
Nintendo



9. WORLD DRIVER
Midway

10. TUROK RAGE WARS
Acclaim

11. F-1 WGP II
Nintendo

12. GOLDENEYE 007
Nintendo

13. BEETLE ADVENTURE
Electronic Arts

14. TUROK 2
Acclaim

15. BANJO-KAZOOIE
Nintendo

16. NBA JAM 2000
Acclaim

17. TONIC TROUBLE
Ubi Soft

18. TOP GEAR RALLY 2
Kemco

19. SUPER MARIO 64
Nintendo

20. NBA LIVE 2000
Electronic Arts

LOS 20 DE GB
PARA NINTENDO ACCIÓN

1. POKÉMON
Nintendo

2. SUPER MARIO BROS
Nintendo

3. ZELDA DX
Nintendo

4. STREET FIGHTER
Capcom



5. R-TYPE DX
Nintendo

6. CONKER'S POCKET
Nintendo

7. TUROK RAGE WARS
Acclaim

8. RONALDO V-FOOTBALL
Infogrames

9. MISSION:IMPOSSIBLE
Infogrames
Ethan se cuela entre los diez primeros de nuestra lista de Game Boy, con una aventura que además sirve de mando adistancia para la tele y el vídeo.

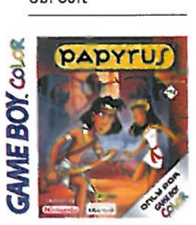
10. MARIO GOLF
Nintendo

11. MICKEY'S RACING
Nintendo

12. WARIOLAND2
Nintendo

13. DUKE NUKEM
GTI

14. PAPYRUS
Ubi Soft



15. TETRIS DX
Nintendo

16. GAME & WATCH
Nintendo

17. V-RALLY GBC
Infogrames

18. SUPER MARIO LAND 3
Nintendo

19. SUZUKU ALESTARE
Ubi Soft

20. KONAMI GB COLLEC.
Konami

LOS 10 + VENDIDOS DE NINTENDO 64
EN CENTRO MAIL

1. JET FORCE GEMINI
Nintendo

2. RAYMAN 2
Ubi Soft

3. WORLD DRIVER
Midway

4. SHADOWMAN
Acclaim

5. CARMAGEDDON 64
SCI



6. GOLDENEYE 007
Nintendo

7. MARIO KART 64
Nintendo

8. LEGEND OF ZELDA
Nintendo

9. TUROK 2
Acclaim

10. SUPER SMASH BROS.
Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE GAME BOY
EN CENTRO MAIL

1. POKÉMON ROJO
Nintendo

2. POKÉMON AZUL
Nintendo



3. SUPER MARIO BROS.
Nintendo

4. BUGS & LOLA BUNNY
Infogrames

5. TARZÁN
Activision

6. GBC AMARILLA
Nintendo
La máquina se nos cuela entre las novedades.

7. A BUG'S LIFE
Activision

8. MARIO GOLF
Nintendo

9. LOONEY TUNES GBC
Sunsoft

10. LEGEND OF ZELDA DX
Nintendo

LOS 5 + VENDIDOS DE N64 EN USA
EN EBWORLD.COM

1. WRESTLEMANIA 2000
THQ



2. DONKEY KONG 64
Nintendo

3. POKÉMON SNAP
Nintendo

4. RAINBOW SIX
Activision

5. HARVEST MOON
Nintendo

LOS 5 + VENDIDOS DE N64 EN UK
SEGÚN CTW

1. JET FORCE GEMINI
Nintendo

2. RAYMAN 2
Ubi Soft
Un plataformas increíble que reparte su protagonismo entre la belleza de sus gráficos y la personalidad del héroe.

3. RUGRATS
THQ

4. GOLDENEYE 007
Nintendo

5. MARIO KART 64
Nintendo



LOS 5 + VENDIDOS DE GAME BOY EN USA
EN EBWORLD.COM

1. POKÉMON YELLOW
Nintendo

2. POKÉMON RED
Nintendo

3. POKÉMON BLUE
Nintendo

4. POKÉMON PINBALL
Nintendo

5. SUPER MARIO BROS.
Nintendo

LOS 5 de N64
DE JUAN CARLOS GARCÍA

1. JET FORCE GEMINI
Nintendo

2. GOLDENEYE 007
Nintendo



3. DONKEY KONG 64
Nintendo

4. RAYMAN 2
Ubi Soft

5. STAR WARS RACER
Nintendo

LOS 5 de N64
DE JAVIER DOMINGUEZ

1. LEGEND OF ZELDA
Nintendo

2. SHADOWMAN
Acclaim
Un juego para adultos, terrorífico y lleno de momentos de infarto. Su ambientación es total en gráficos, música y efectos

3. F-1 WGP II
Nintendo

4. CASTLEVANIA 64
Konami

5. WORMS
Infogrames

LOS 10 + POPULARES DE NINTENDO 64
SEGÚN WORLDCHARTS

1. LEGEND OF ZELDA
Nintendo



2. WORLD DRIVER
Midway

3. JET FORCE GEMINI
Nintendo

4. SHADOWMAN
Acclaim

5. GOLDENEYE 007
Nintendo

6. SUPER SMASH BROS
Nintendo

7. POKÉMON SNAP
Nintendo

8. WINBACK
Koei

9. OGREBATTLE 64
Nintendo

10. DONKEY KONG 64
Nintendo

LOS 5 MEJORES PLATAFORMAS

1. DONKEY KONG 64
Nintendo

2. BANJO-KAZOOIE
Nintendo

3. SUPER MARIO 64
Nintendo

4. RAYMAN 2
Ubi Soft

5. TONIC TROUBLE
Ubi Soft



LAS 10 MEJORES OFERTAS DE N64
EN CENTRO MAIL

1. GOLDENEYE 007
Nintendo-5.990 pta

2. TUROK 2
Acclaim-5.990 pta



3. ISS 98
Konami-5.990 pta

4. MARIO KART 64
Nintendo-5.990 pta

5. NBA COURTSIDE
Nintendo-5.990 pta

6. F-ZERO X
Nintendo-5.990 pta

7. F-1 WGP
Nintendo-5.990 pta

8. MISSION:IMPOSSIBLE
Infogrames-7.490 Pta
Pese a su buen precio, el de Infogrames no es el juego más barato que podremos encontrar. Con todo, hemos querido destacarlo porque es un grandísimo cartucho.

9. WAVE RACE 64
Nintendo-5.990 pta

10. QUAKE 64
Midway-3.990 pta

LOS 10 + VENDIDOS DE N64 EN USA
EN AMAZON.COM

1. DONKEY KONG 64
Nintendo

2. ARMY MEN: SARGES
3DO



3. RAINBOW SIX
Activision

4. MARIO GOLF 64
Nintendo

5. JET FORCE GEMINI
Nintendo

6. GOLDENEYE 007
Nintendo

7. MARIO KART 64
Nintendo

8. LEGEND OF ZELDA
Nintendo

9. SUPER MARIO 64
Nintendo

10. LEGO RACERS
Lego Media
El juego de carreras de los populares LEGO se ha colocado entre los 10 primeros títulos más vendidos de esta enorme y visitadísima WEB americana.

LOS 5 PRÓXIMOS ÉXITOS DE N64

1. PERFECT DARK
Nintendo



2. RESIDENT EVIL 2
Capcom
La aventura de terror que ya ha triunfado en otros sistemas llegará a Nintendo 64 con multitud de mejoras. Desde la apariencia de los personajes, con más polígonos, hasta una nueva opción que hará cada partida diferente. Y además, Dolby Surround.

3. POKÉMON STADIUM
Nintendo

4. RIDGE RACER 64
Nintendo

5. TAZ EXPRÉSS
Infogrames

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS

HYBRID HEAVEN

Seguro que es una de las guías más esperadas. El juego es de los "duros" y hay muchas cositas que se os pueden pasar por alto. Así que, para sacarle el máximo partido a esta aventura, quedaos en Nintendo Acción.

Página 70

Quake II

Nos vamos con los últimos secretos y dejamos el mundo Quake hasta nueva orden. Es decir, que ¡¡¡acabamos!!!

Página 74

ShadowMan

La paciencia es una virtud que sólo los grandes jugadores lucen en los momentos más difíciles. Y éste es uno de ellos para ShadowMan. Mucha suerte, mucha guía.

Página 82

Goemon 2

También el juego de los ninjas se despide de nosotros. Y nos deja con el último nivel resuelto, trucos para manos expertas y una pequeña incógnita. ¿Habrá algo detrás? Puede que sí, pero ya es cosa vuestra.

Página 86

Tonic Trouble

Ed, el morado extraterrestre de UBI, empieza a enseñar lo que sabe hacer en una guía que promete llevaros con tacto y las explicaciones oportunas al final del juego. Eh, pero éste es sólo el primer capítulo...

Página 78

EL TRUCO DEL MES

DUKE NUKEM ZERO HOUR

Te contamos cómo activar el "Cheat mode"





Si salvas a todas las "babies" del nivel 11, conseguirás rellenar al máximo la munición de tu rifle. ¿Y con las del nivel 13?

Pues hay una buena cantidad de trucos escondidos en este juego. Lo malo es que no basta con encontrar, sino que la cosa va de recolectar. Por ejemplo, para activar el modo **"Big Head"**, tenemos que rescatar a todas las "nenas" del nivel 2. El **"Gun Mode"** se abre liquidando a todos los enemigos del nivel 3. El **"High Speed Zombies"**, haciéndote con las "nenas" del nivel 8. Y si rescatas a todas las del nivel 5, abrirás el modo **"Ice Skin"**. También es posible **rellenar al máximo nuestra munición**. La del revólver, sin ir más lejos, necesita que te cargues a los enemigos del nivel 12. Y para la de la ametralladora, tienes que rescatar a las "nenas" del nivel 10.

Otros trucos...

GLOVER

A continuación, una de selección de nivel para este simpático juego. Haz pausa en cualquier momento y pulsa todo esto: **C-arriba, C-derecha, C-derecha, C-abajo, C-izquierda, C-abajo, C-arriba, C-derecha.**

MONSTER TRUCKS

Escribe estos códigos en la pantalla correspondiente: **BRPS, JMPNG, Y_WNT_T, YRDR.** No, todos juntos no. Cada uno hace una cosa, pero no te vamos a decir nada para que te lleves la sorpresa.



MICRO MACHINES 64

Para conducir tanques en todos los niveles multijugador, escribe **"ALLTANKS"** como tu nombre. Y si en la pantalla de personaje, escribes **"MOGSLIFE"**, verás que tu número de vidas sube de tres a nueve.

THE NEW TETRIS

Por si te va la vía "masoquista", te vamos a dar un passwords para borrar todas las líneas que lleves conseguidas: **01DERS.**

¡LECTORES!

REGALAMOS UNOS GUANTES a los mejores trucos

Envía tus trucos por correo electrónico a: **trucos.nintendoaccion@hobbypress.es**

HYBRID HEAVEN

¡Dios mío, ha vuelto a ocurrir! Incomprensiblemente, la tierra se ve amenazada por alienígenas otra vez. Pero entre vuestra pericia con el pad y la guía que Nintendo Acción comienza este mes, creemos que no van a tener ni una posibilidad.

BIOWEAPON STORAGE  FASE 1

La aventura comienza con un desamparado Díaz vagando por los intestinos de la base subterránea. No sabe quién es, ni qué tiene que hacer, ni dónde ir, pero todo el mundo lo trata como si fuese un convecino más. Se trata de un primer nivel donde hacernos con los controles y los combates por turnos sin complicarnos mucho la vida.



1 A menudo encontraremos un **pasillo cerrado por una verja** de hermoso colorín. Busca un **interruptor** del mismo color (en este nivel suelen estar cerca de la misma verja) y chamúscalo con tu Defuser. A veces están bien escondidos, ojito.



2 La única ruta disponible nos llevará a una extraña máquina de peculiar lenguaje. Para cuando nos demos cuenta, habremos **desactivado el sistema de seguridad.** ¿Somos unos traidores?



3 Aprovecha los primeros combates para **aprender golpes básicos.** Importa más completar nuestra lista de golpes, que ganar deprisa o sin daño.



4 La única complicación sería en este nivel es su **jefe final.** Mantente lejos de él hasta tener preparado un combo de dos golpes. Descárgalo contra él luego.



5 **Si nos quedamos demasiado cerca** después de golpear, el amigo nos despachará con una onda de fuego verde contra la que no podremos hacer nada.



6 **Nunca dejes que te agarre** o puedes observar cómo te deja inconsciente y te destroza antes de que puedas levantarte. Tu bajo nivel de vida hará el resto.

DR. BROSS LABORATORY  FASE 2

El Dr. Bross es un hombrecillo de pelo verde y estrafalaria pinta que está empeñado en comprobar nuestro aguante con un alien tremendo pegado al trasero durante toda la fase.



1 Aquí tenéis al **descomunal bicho que nos perseguirá.** Busca recovecos o esquinas, porque él es más rápido que tú en carrera. Si ves que te va a coger sin remedio, intenta un giro de 90º.



2 **Continuar aprendiendo golpes** es fundamental. Aquí nos encontraremos con nuevos rivales, como este GOMEISA, un wrestler del que podemos aprender varios agarres muy útiles.



3 Ten un **ojo pegado al mapa** cuando huyas del pelmazo de alien para comprobar por dónde seguir. Por ejemplo, la tercera vez que nos lo encontremos, la única salida es este estrecho pasillo.



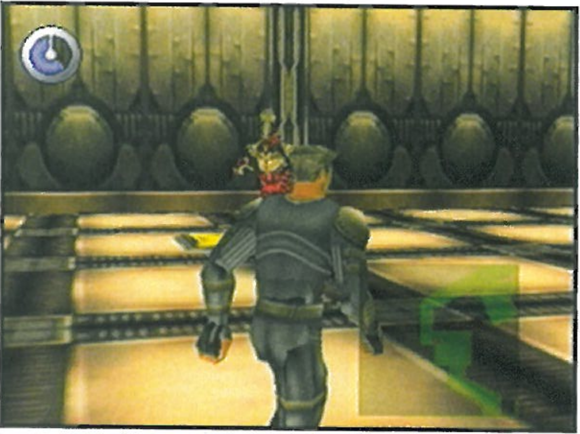
4 Una vez haya cambiado la cámara para mostrarnos la pasarela entera, el control se hace bastante difícil.Al cruzar la segunda línea, la **plataforma comenzará a avanzar** automáticamente llevándonos hasta los robots volantes y sus lasers. Para colmo no veremos la posición exacta de los robots para enchufarles con el Defuser. Intenta acabar con los que puedas antes de cruzar la puerta.



5 No es un enemigo final, pero es realmente peligroso este ¿humano? de color verde. Un gran luchador del que intentaremos **aprender puñetazos y patadas,** pero nunca agarres. Lo más probable es que, al intentar aprender alguno, nos sorprenda con un **Piledriver** y nos deje inconscientes. Una vez en el suelo, no dudará en hacernos un par de llaves que terminen con la energía.

CLONE STORAGE FACILITY · FASE 3

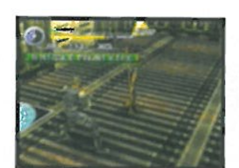
Ya sabemos quienes somos y que pintamos aquí. Lo malo es que ahora nuestros enemigos también saben todo eso y no están dispuestos a dejarnos vivir mucho más. Las cosas empiezan a complicarse y no tendremos tanta libertad combatiendo.



1 La forma de combatir tiene que cambiar a partir de ahora. Esperan muchos enemigos nuevos y también muchos combates, de manera que **mantén siempre el nivel de energía bien alto** por si acaso.



2 **No te obsesiones con aprender** golpes en las primeras luchas. Será más fácil poco después.



3 Las **Front Kick** son duras y bastante rápidas. El "cabeza de medusa" nos las enseñará.



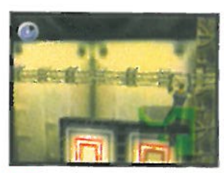
4 Esta especie de aspiradora no traerá problemas si nos alejamos y usamos el **Defuser.**



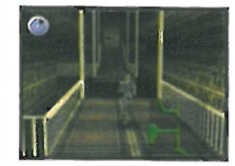
5 Al luchar contra los **híbridos trajeados,** mantente cerca para evitar sus disparos.



6 Puedes eludir tres combates entrando por la **primera a la izquierda,** pero no son tan difíciles.



7 Salta y **agárrate a las tuberías** para cruzar al otro lado. No olvides coger todos los ítems.



8 Ni pienses en saltar, bruto. Coge el **camino de la izquierda** para llegar al otro extremo.



9 Este bolón grasiento nos atacará con su **aliento envenenado** en cuanto nos alejemos.



10 Así que lo mejor es que **te pegues a él,** ya que en el cuerpo a cuerpo es bastante lento y torpe.



11 **También las medusas envenenan,** pero son bastante mejores luchando de cerca.



APRENDE EN ESTA GUÍA LAS MEJORES TÁCTICAS PARA COMBATIR EN HYBRID HEAVEN



12 Aprovecha los combates de trámite para practicar, puesto que **cuanto más utilices un golpe, más efectivo se hará.** Los agarres son bestiales a la hora de hacer daño usando una sola barra, y siempre puedes completarlos con alguna llave o pisotón cuando el enemigo intente levantarse. Usa también combos para practicar.



13 **Perseguir a Kevin** es lo principal ahora, pero no te saltes ningún ítem por ir demasiado deprisa, que él siempre vuelve a aparecer. Cuando lleguemos al **laberinto del suelo rojo,** lo único que tenemos que hacer es ir hacia la izquierda hasta el final y luego hacia delante. Kevin nos estará esperando para provocarnos.



14 La verdad es que sin corbata Kevin asusta bastante más. El **primer combate de verdad complicado** del juego está aquí, contra un enemigo que lucha a muerte y nos encasqueta combos al mínimo descuido. Lo peor es que **puede dar un paso después de elegir el golpe,** por lo que la única opción viable es cubrirse.



15 La mejor táctica de ataque es esperar a tener un **combo importante** y descargarlo luego.



16 **Cubrirse siempre** evitará daños mayores, pero aun así no dudes en utilizar **ítems curativos.**



17 La **Memory Card** que necesitas está sobre la mesa de Kevin, dentro de un **pequeño cubo.**



18 Recoge todos los **ítems del Hideout** antes de volver a hablar con el Presidente de USA.



19 Tras la charla, vuelve a **coger los ítems** (aparecerán otra vez) y **sal por el túnel.**

TRUCOS · CONSEJOS

Hybrid Heaven se compone básicamente de combates, de modo que allá van unos consejos básicos. *Primero, escoge tu forma de luchar.*

Boxer: *Los boxers utilizan los puños y la cabeza. Aunque los puños pueden no ser muy fuertes al principio, se potencian con el tiempo. También utilizan el agarre Head Butt.*

Kicker: *Utilizando principalmente las piernas, los kickers son los luchadores más fáciles de obtener, ya que las patadas casi siempre llegan al objetivo, potenciándose con rapidez. Si es la primera vez que juegas, te recomendamos que te decantesporunkicker.*

Wrestler: *Basan sus ataques en los agarres. Es arriesgado ser un wrestler a piñón fijo, ya que algunos enemigos no pueden ser agarrados. Sin embargo, sus golpes son totalmente mortales.*

Prueba a combinar estos tipos para encontrar tu forma de luchar, ya que no suele ser muy útil potenciar sólo un tipo de lucha.

¿Cómo responder si nos atacan?

Guard: *Este comando se utiliza para reducir el daño del golpe. Su efectividad depende de la distancia a la que estemos del adversario. Por ejemplo, contra un golpe a media altura es bueno encontrarse a media distancia, mientras que un golpe bajo se defiende mejor a corta distancia. Memorízalo.*

TRUCOS

Step: *Dar un paso atrás o hacia un lado puede sacarnos de la línea de ataque enemiga. De todas formas, funciona mucho mejor de lejos y para esquivar proyectiles.*

Counter: *Se trata de hacer un movimiento para esquivar el golpe enemigo y descargar uno nosotros a continuación. De lejos no es nada efectivo, ya que aunque esquivemos su golpe, el nuestro tampoco llegará al adversario y habremos malgastado una barra. De cerca tampoco es que sea un filón, pero si acertamos a esquivar su golpe, nuestra respuesta conseguirá hacer más daño del que haría normalmente.*

Cuando nos agarren...

Escape: *Muy útil, porque permite zafarnos del enemigo sin sufrir daños, aunque no es que funcione muy a menudo. Va mucho mejor si te están agarrando por detrás.*

Take Fall: *Reduce el daño a la mitad. Ocurre a menudo y es una buena táctica.*

Reversal: Eres tú el que ejecuta la llave. Casi nunca ocurre, pero cuando funciona es letal.

CONSEJOS



Mira de vez en cuando el apartado Tech List (pulsando Start) para saber qué golpes tienes que utilizar más. Si sólo atacas con unos pocos, nunca subirán de nivel. Enriquece tu catálogo de "galletas" y triunfarás.

WEAPON FACTORY — FASE 4

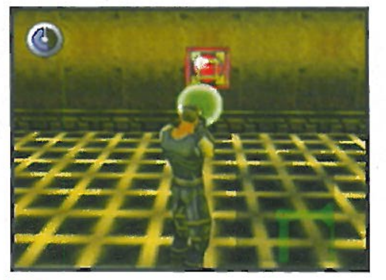
Largo y laberíntico es el camino que conduce a los niveles inferiores de la base alienígena. Defendida por multitud de robots y con montones de interruptores que estallar para franquear nuestro camino, la ruta no se presenta como un paseo dominguero, no.



1 **Los robots** no se andan con tonterías, son funcionales como ellos solitos: eficaces tanto en los agarres como en los golpes. Pero aún no se ha construido un robot que **soporte un buen par de combos.**



2 Algunas salas de la fase tienen una **verja protectora** que no se desactiva encontrando el interruptor, sino venciendo al enemigo que hay en esa misma sala. Normalmente contienen **ítems** que vienen de perilla para los combates posteriores.



3 Tras subir el **primer ascensor** nos encontraremos con una verja tras otra. El interruptor SIEMPRE está en el pasillo contrario al que estemos, por lo que nos va a tocar ir de un lado a otro continuamente. Bueno, al final siempre hay una salida.



4 El primer Robot de espalda ancha que encontraremos está en el **montacargas.** Este engendro dispara una y otra vez en cuanto nos alejamos un poco. No queda más remedio que **cubrirse,** ya que dar un paso lateral no suele solucionar mucho.

WEAPON FACTORY ES UNA TREMENDA FASE, TANTO EN EXTENSIÓN COMO EN DIFICULTAD



5 Para evitar su ataque especial tenemos que **pegarnos a su espalda,** saliendo de esta manera de su campo de visión. Cada vez que gire, haz lo mismo que él. Al principio es difícil, pero tras un par de combates podremos **predecir sus movimientos.** Aprovecha mientras para cargar un combo guay y mandarlo a dormir.



6 Otro nuevo tipo de robot, y otra nueva táctica a utilizar. Este modelo camina por el escenario sin ningún sentido aparente, por lo que bastará con **mantenernos muy lejos de él para cargar un combo** de los que duelen y acercarnos cuando esté de paseo para pillarle desprevenido. Repite la táctica hasta que se canse de vivir.



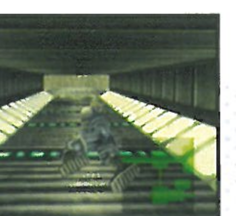
7 En esta parte del nivel lo más acertado es **bajar primero por el interminable pasillo** esquivando los lanzallamas (basta con saltar). También encontraremos robots volantes y demás enemigos sin importancia.



8 Una vez estés en el otro lado, **destruye el interruptor** y vuelve por donde viniste para salir por la otra puerta. Todo esto hay que repetirlo poco después. Y no olvides **saquear los armarios** que encuentres.



9 Esperamos que vayas bien provisto de **ítems curativos,** porque los vas a necesitar. La avalancha de disparos puedes esquivarla si te tumbas en el suelo, te levantas, disparas con el Defuser y vuelves a tumbarte.



10 La comunicación entre salas llegando al final del nivel es de un solo sentido, y se hace por medio de estas **cintas transportadoras.** Procura **evitar los combates** si no vas muy bien de ítems curativos.

11 El extraño aparato que cambia de verde a rojo sirve para **variar la dirección de las cintas** transportadoras por las que tenemos que desplazarnos.


GUÍA MAESTRA POKÉMON
¡HAZTE CON ELLA!
POR LOS EXPERTOS DE Nintendo Acción
GUÍA PARA SER EL MEJOR ENTRENADOR
Mapas de todos los niveles
Información de los 150 Pokémon
Estrategias para Entrenadores
Los mejores trucos multijugador
POR SÓLO 695 PTA
NINTENDO ACCIÓN
GUÍA DE MAESTROS POKÉMON
POKÉMON
GUÍA MAESTRA
¡TODOS LOS SECRETOS Y CURIOSIDADES!
¡TODOS LOS TRUCOS PARA ACABAR EL JUEGO!
¡TODAS LAS HABILIDADES DE LOS 150 POKÉMON!
SOLUCIÓN COMPLETA
Acaba el juego
¡Hazte con todos!
Vence a los jefes
Curiosidades
Trucos especiales que no conseguirás en otro sitio.
8 426239 040150 00003
DESCUBRE LOS SECRETOS DE POKÉMON
HOBBY PRESS
YA EN TU QUIOSCO POR SÓLO 695 PTAS.
Si no encuentras esta guía en el quiosco puedes pedírnosla llamándonos de 9:00h. a 14:30h. o de 16:00h. a 18:30h.
a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o enviando un e-mail a suscripcion@hobbypress.es

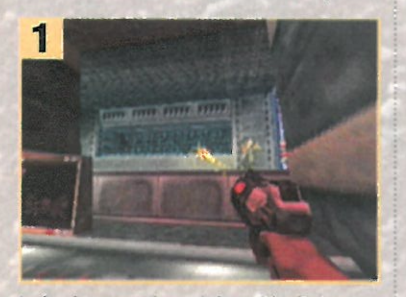
QUAKE II

5ª PARTE

Haydos noticias para vosotros: una buena y otra mala. La buena es que hemos llegado a la entrega final y que estáis a punto de terminar el juego. La mala es que estos cuatro últimos niveles son los más difíciles. Valor, munición y... ¡A ello!

NIVEL 16 — BIO-WASTE TREATMENT

En cuanto se pare el tren, mira por la ventanilla de la derecha y **dispara al Enforcer** antes de que dé la alarma 1. Sal del vagón y coge el **Silenciador** que está en la **zona azul** cercana a la alarma. Al salir de la habitación, ten cuidado con el enemigo que se oculta tras la terminal de ordenador. Aniquila a


1

todos los enemigos del pasillo. Entra por la puerta de la izquierda y retrásate rápidamente porque detrás de ti se abrirá un **panel secreto** del que saldrá un maldito Enforcer. Acaba con él, coge la Armor del hueco y vuelve a entrar. Cárgate al Flyer y explota los barriles para "ablandar" al Centauro. Frente a la puerta por la que has entrado hay una pequeña abertura llena de agua 2. Sumérgete por ahí y cogerás **el primer secreto, un símbolo de Quake.** Lo que viene a continuación no es difícil, pero sí un poco lioso. Déjate caer a la zona llena de agua que hay a la derecha. Verás una manivela (que aún no puedes girar) y un agujero sumergido junto a ella 3. Bucea, pasa al otro extremo y sube por la escalera. Activa el botón verde y vuelve a sumergirte para pasar al otro lado y activar, ahora sí, la manivela. Vuelve a sumergirte, sube por la escalera y aprovecha que el nivel del agua ha


2


3

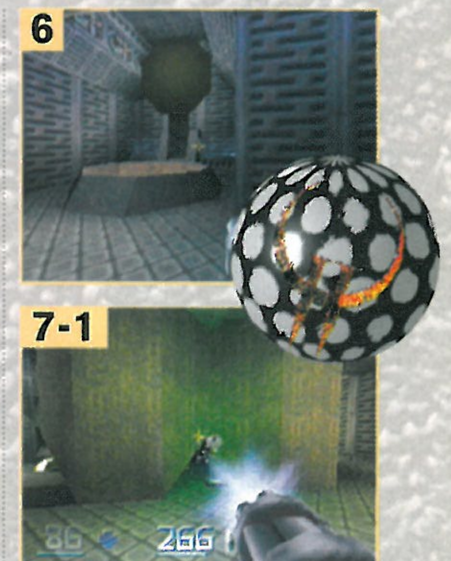
subido para llegar al otro lado 4. Pulsa el botón verde de la derecha y abrirás la puerta que antes estaba cerrada, por si acaso quieres volver atrás sin dar más rodeos subacuáticos. Sube por el ascensor, baja por las escaleras de la izquierda y verás frente a ti un **Hyperblaster.** Antes de cogerlo, gira a la derecha, ve hasta el final y mira hacia la pared de la derecha: hay una **Adrenalina** colocada sobre una tubería 5. Salta para cogerla (es otro de los secretos del nivel). Si no te has caído al volver a saltar donde estabas, sigue recto por donde cogiste la Hyperblaster. Si te has caído, sal del agua y vuelve a subir por el ascensor y a


4


5

bajar por las escaleras. Luego sigue de frente. Gira a la derecha, mata al Centauro, abre la siguiente puerta y pulsa el botón verde. Da marcha atrás y entra por la **tubería** que se abre 6.

Ya en el interior de la tubería, dispara al **muro resquebrajado** y ten mucho cuidado porque esta zona está plagada de enemigos. Lanza unas cuantas granadas y sube por las escaleras. Gira a la izquierda y fíjate en una pequeña grieta que hay junto a una **luz verde** en el suelo 7-1. Dispárale, avanza, coge la **Armor** bajo la escalera y sube. Sigue por la tubería donde están los **Stim-Packs** y mira hacia la izquierda. Enfrente


6

7-1

te verás un nicho que has abierto antes sin darte cuenta disparando a la grieta 7-2. ¿Cómo llegar hasta él? Pues fíjate en la pared de la derecha y verás que han aparecido unos pequeños escalones 7-3. Colócate sobre uno de ellos y pulsa avanzar para llegar arriba sin caerte. Desde ahí, déjate caer y vuelve a subir hasta la tubería. Salta hacia donde está el Centauro y sigue avanzando. Llegarás a un botón verde 8. Púlsalo y da la vuelta hasta la habitación que estaba justo después de reventar la pared de la tubería (la zona refulge con un brillo verde). Ahí está la puerta por la que tienes que continuar 9 para salir del nivel.


7-2


7-3


8


9



NIVEL 17 — ACCESS CONDUITS

Abre la puerta, cárgate a los dos Flyers, pulsa el botón verde y colócate rápidamente sobre la plataforma de al lado [1]. Elimina al **Ícaro** antes de que te fría con sus disparos y prepara el **Lanzagranadas.** Tira unas cuantas para que reboten contra la esquina y debiliten al **Perro** que te espera emboscado tras ella. Salta de la plataforma antes de que desaparezca y dale al Perro la puntilla. Sube por las escaleras, elimina a todos los enemigos y mira hacia arriba. Verás un **interruptor** [2-1] que abre el **primer secreto del nivel,** pero no se activará hasta que hayas avanzado un poco más y termines con el Artillero que hay arriba. Ahora regresa, dispara al interruptor y subirás hasta la **Adrenalina** [2-2]. ¡Ya lo tienes! Vuelve a subir las escaleras y ve a la derecha. Coge la **Chaingun,** dobla la esquina, limpia la zona, coge el **Rocket Launcher** y gira la manivela. En ese momento se abrirá detrás de ti una compuerta y saldrá un Perro que con sus ladridos inhumanos te indica que está cansado de vivir. Dale lo que pide y entra en el nicho del que ha salido. Además de coger la **Jacket Armor,** puedes mirar hacia arriba, disparar a un interruptor que alguien había colocado ahí con bastante mala idea [3-1], y dejar al descubierto el **segundo secreto.** ¿Qué donde está? Pues acércate a la manivela, colócate mirando a la izquierda y verás que se ha abierto otro nicho tras el hueco [3-2]. Salta al otro lado y coge el símbolo de Quake. Ése es el secreto.


1


2-1


2-2


3-1

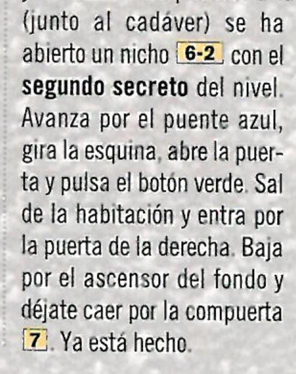

3-2

Déjate caer ahora por el hueco y te encontrarás en la habitación del comienzo. Ahora no hay plataforma sobre la que caer, pero ya no la necesitas porque al girar la manivela has hecho que desaparezca el agua radiactiva. Déjate caer una vez más y entra por la puerta que antes estaba sumergida [4]. Aprovecha que haces **daño cuádruple** para limpiar con rapidez el pasillo. Sube por el ascensor, cárgate al Perro y pulsa los **dos interruptores verdes** que hay a ambos lados de la puerta. Uno abre la puerta y el otro **activa el puente** que hay nada más salir a la derecha, así que continúa por la puerta que hay ahí [5]. Llegarás a una zona circular repleta de enemigos. Dales caña pero no tardes mucho porque en la parte inferior aparecerá un **Tanque** con muy mala idea. Salta al ruedo, saca el BFG10K y revientalo. Ahora que puedes respirar un poco, sube arriba otra vez por el ascensor, colócate sobre el puente azul y date la vuelta. Mira hacia arriba y en una esquina podrás contemplar un nuevo **interruptor oculto** [6-1]. Dispárale sin dilación y obtendrás tu premio: a la derecha (junto al cadáver) se ha abierto un nicho [6-2] con el **segundo secreto** del nivel. Avanza por el puente azul, gira la esquina, abre la puerta y pulsa el botón verde. Sal de la habitación y entra por la puerta de la derecha. Baja por el ascensor del fondo y déjate caer por la compuerta [7]. Ya está hecho.


7


4


5


6-1

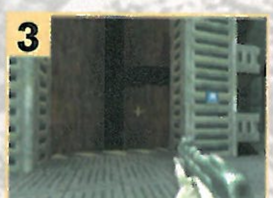

6-2

NIVEL 18 — DESCENT TO CORE

Este es sin duda el **nivel más complicado del juego,** y no precisamente por los enemigos. La precisión y la rapidez son primordiales para poder superarlo, así que no te descuides ni un momento. Avanza por el pasillo, pasa la primera puerta y encárgate del primer enemigo antes de continuar. Verás delante un **torno** por el que asciende cada cierto tiempo una plataforma [1]. No te coloques muy cerca porque arriba hay dos **Doncellas de Hierro** que te freirán en cuestión de segundos. Aquí tienes dos estrategias posibles: la primera consiste en eliminar desde abajo a las Doncellas, disparando y echándote para atrás rápidamente. Luego esperas a que suba la plataforma y saltas rápidamente sobre ella. La segunda estrategia consiste en saltar directamente sobre la plataforma, ir hasta el fondo de la habitación [2] y desde ahí cargarte a las Doncellas y al Artillero. Ten en cuenta que, elijas la que elijas, no debes permanecer **más de un segundo sobre la plataforma ascendente** o te estrellarás contra el techo y morirás, así que cuando estés sobre ella pulsa el botón para avanzar inmediatamente. Cuando hayas superado esta zona, déjate caer por el hueco y elimina a los dos Flyers y al Enforcer que te están esperando. Llegarás a una estructura circular. Rodéala y verás unos tubos que ascienden [3], y


1


2


3


4

NIVEL 18 (continuación) — DESCENT TO CORE

si te fijas bien, observarás que hay unos **aros de color negro** que aparecen cada cierto tiempo. Salta sobre uno de ellos y deja que te ascienda, pero calcula bien o, al igual que con la plataforma del comienzo, te estrellarás contra el techo. Hay dos niveles a los que puedes llegar mediante estos aros. El primero es el que te interesa, pero en el segundo hay una Armor que puede serte útil. Tu verás. Sigue por la única puerta que hay [4] y te encontrarás con que el camino está cortado. Si miras a los lados, podrás ver unos tubos parecidos a los anteriores aunque de menor tamaño, por los que también ascienden cada cierto tiempo unos pequeños salientes [5]. Colócate sobre uno de ellos y deja que te suba al siguiente piso. Una vez allí, avanza hasta otro torno con plataforma incluida. Pero no te dejes engañar, porque esta vez no tienes que saltar sobre ella. Espera a que desaparezca por la parte superior y mira bien al otro lado del torno. ¿No ves una **puerta bastante disimulada** [6]? Pues salta hacia ella y podrás continuar el nivel. Ahora verás otra habitación muy grande con una nueva plataforma. Si te quieres arriesgar a estas alturas para **coger un secreto,** salta sobre ella y espera a que llegue a la altura de las vigas de la parte superior [7]. ¡Voila! Ahora baja y entra por la siguiente puerta, que esto se acaba. Al final te espera un **Tanque** [8], pero no gastes munición porque desaparece a través del teletransportador antes de que puedas alcanzarlo. Esto es un aviso de lo que te espera a continuación... Salta sobre el lugar donde estaba y prepárate para el **combate final.**





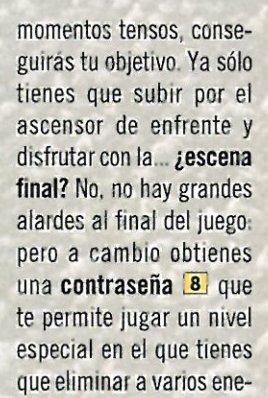
NIVEL 19 — COMMAND CORE

Este es el **último nivel del juego.** Aquí te lo juegas todo a una carta: no hay marcha atrás ni tiempo para el arrepentimiento. De momento te esperan **cuatro gigantescos jefes finales que no van a tener piedad contigo,** así que aprovecha para reponer tu arsenal y tus fuerzas yendo hacia la izquierda y recogiendo **todos los ítems** que veas [1] (Armor Shards, Slugs, Cells y Stim-Packs). Cuando hayas recorrido el piso bajo, ve hacia el ascensor y sube para coger la **Adrenalina** [2] y poner al máximo tus energías; lo vas a necesitar. Coge también toda la munición y dirígete al punto donde comenzaste. Ve de frente, pasa la primera sala y salta al teletransportador [3]. Aparecerás detrás de una columna: no te muevas de esa posición y utilízala para cubrirte y disparar desde lejos a uno de los **dos Tanques** que te atacan desde el frente. Cuando hayas terminado con el primero, ve a por el segundo, que se habrá acercado bastante [4], por lo que tendrás que cubrirte muy bien. **Cuando se ponga en rojo, estará a punto de explotar.** Lo mejor para terminar con ellos es utilizar el **Hyperblaster y pasar a la Rail Gun** cuando se te termine su munición. Reserva el BFG10K para eliminar a los dos robots voladores que esperan turno. Dispárales con este arma y aprovisiónate con las reservas que hay en los contenedores laterales [5]. Si estás al borde del colapso, encontrarás una bendita **Mega-Health** justo en la parte trasera de la columna de enfrente a donde sales [6]. Para rematar a los robots, gira en círculos alrededor suyo [7] o colócate frente a ellos y desplázate a derecha e izquierda sin parar y disparando constantemente. Son duros, pero un marine como tu no puede fracasar. Tras unos momentos tensos, conseguirás tu objetivo. Ya sólo tienes que subir por el ascensor de enfrente y disfrutar con la... **¿escena final?** No, no hay grandes alardes al final del juego: pero a cambio obtienes una **contraseña** [8] que te permite jugar un nivel especial en el que tienes que eliminar a varios enemigos en un tiempo limitado. Una pista: aquí no valen estrategias, tan sólo habilidad y rapidez con el gatillo. ¡Buena suerte y enhorabuena, marine!



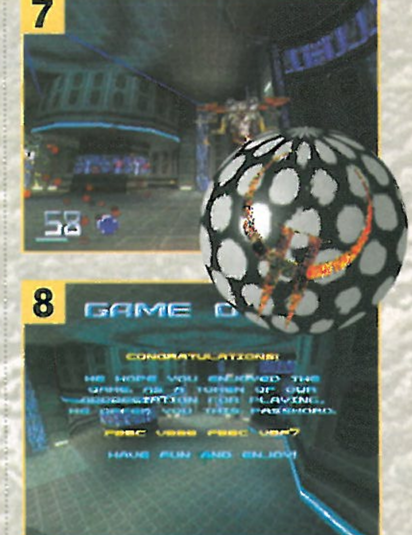














Hemos reunido para ti LAS MEJORES GUÍAS DE NINTENDO 64 en dos libros que no te podrás perder



1.- «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» 795 Ptas.

SUPER MARIO64
Guía imprescindible de 36 páginas para conseguir las 120 estrellas. Incluye trucos y curiosidades.

TUROK: DINOSAUR HUNTER
Destripamos los 8 niveles del juego en una guía de 36 páginas que no deja dinosaurio vivo.

KILLER INSTINCT GOLD
Todos los golpes, combos y movimientos de los 11 luchadores. ¡¡Con trucos!!

SHADOWS OF THE EMPIRE
Localizamos todos los "challenge points".

PILOTWINGS 64
Cóctel de trucos y secretos para disfrutar como nunca del vuelo.

GOLDENEYE 007
25 páginas con trucos, consejos y mapas para no fallar en la misión.

MARIO KART 64
Analizamos uno a uno los circuitos del juego en 18 floridas páginas.

BLAST CORPS
Explicamos cómo superar cada fase en 11 páginas.

LYLAT WARS
15 páginas con los trucos y claves para llegar sin demasiados problemas al final.

MORTAL KOMBAT TRILOGY
6 páginas con todos los combos y fatalities.

DIDDY KONG RACING
12 páginas llenas de mapas y trucos para acabar el juego.



2.- «Guías Completas para Nintendo 64» *A la venta en tu quiosco por sólo 795 Ptas.*

TUROK 2
Te explicamos paso a paso cómo resolver la aventura más impactante de tu vida en una superguía de 24 páginas.

LEGEND OF ZELDA
Guía RÁPIDA y PRACTICA de 30 páginas para llegar al final sin muchas complicaciones. Todos los trucos y tácticas a tu disposición.

V-RALLY 99
Analizamos los circuitos, y descubrimos las claves para ganar el Mundial.

BANJO-KAZOOIE
¡¡Encuentra todas las piezas de puzzle y acábate el juego sin problemas!!

DUKE NUKEM 64
Cómo sacar partido de los niveles secretos y cómo meterle caña al enemigo final.

MISSION:IMPOSSIBLE
29 páginas con las claves para ser el espía perfecto. Con esta guía, seguro que no se te escapa ni un detalle. Trucos incluidos.

F-1 WGP
15 páginas con claves y trucos para ser el piloto más rápido y llevarte el premio de carrerilla.

MORTAL KOMBAT 4
Kombat Kodes, trucos, secretos, todas las llaves de los luchadores ¡¡para alucinar!!

YOSHI´S STORY
Tácticas para que no se te escape ni una fruta.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI
Te contamos dónde están todos los atajos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98
Cóctel de trucos para pasártelo en grande.

FORSAKEN
Todas las misiones y rutas, con pelos y señales. Se acompaña de trucos de lo más interesante.

¡¡Con cientos de trucos para los mejores juegos!!

ES UNA PUBLICACIÓN DE HOBBY PRESS

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2)

Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Fecha y Firma

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón (Hobby Press, Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid) o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47

TONIC TROUBLE

Descubrimos qué pinta Ed, el extraterrestre en la Tierra, quién es el agente XYZ, cuántos años tiene la hija del profesor, icómo volver a la normalidad!...

Tras regresar de una de sus aventuras, y cuando se encuentra limpiando la nave, **a Ed se le cae una extraña bebida por un agujero.** El líquido provoca fatales transformaciones en todo lo que va tocando, y para que no falte de nada, un extraño vikingo también ha bebido el contenido de la lata, y le han entrado ganas de conquistar todo el planeta.

Tu aterrizaje en la tierra no puede ser más frío. Debes descender por una colina helada, **recogiendo los termómetros, espirales y vidas extra** que encuentres a tu paso, y si con las mismas puedes batir el tiempo de descenso, pues mejor (y si no, puedes volver a intentarlo).

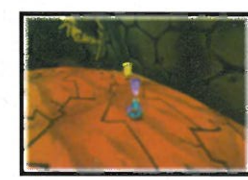
Superada este primera prueba de habilidad, te encuentras con la hija del Doc, quien será tu gran aliado en esta aventura. Por tanto **tu primer objetivo serio es rescatar al Profesor.** Busca por el escenario y enseguida encontrarás un trampilla. Tírate y llegarás a un pasillo que te conducirá a la primera cueva.

PRIMEROS CONSEJOS

En este inicio tan atípico se muestran las pautas que debes seguir en toda la aventura para detener al vikingo Grogh.



Recoge las **espirales** que veas a tu paso. En cada nivel tienes que hacerte con todas **(hay 20)** para completar el juego. También hay **10 termómetros,** si los consigues, aumentará en un punto tu barra de energía.



Estos pequeños objetos serán de los más buscados durante toda la aventura. Son las tan deseadas **vidas extra** que nos pueden venir de perilla.



El **agente XYZ** te da valiosa información, especialmente sobre cómo manejar a tu personaje en las distintas situaciones que se van presentando.



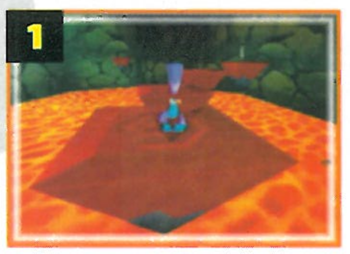
El primer personaje con el que te encontrarán será **la hija del Doc**. Ella te informará, al final de cada nivel, sobre cómo ha resultado tu actuación en la fase.

FASE 1

Doc´s Cave



Tras superar estas primeras pantallas, aquí comienza realmente tu desafío. En esta primera cueva debes saltar de plataforma en plataforma.



Cuando saltes sobre una plataforma, ésta se irá difuminando hasta desaparecer. Deberás saltar rápidamente a la siguiente si no quieres caer.

Tu siguiente objetivo es escalar una intrincada pared, mientras esquivas los lanzallamas y las rocas que caen desde arriba.



Durante la escalada a esta cima, **recoge las pequeñas bolas blancas** que encuentres en tu camino. Son pequeños trozos de **palomitas** que aumentan tu nivel de energía.

Tras practicar un poco de montañismo te encuentras con el agente XYZ, quien te aconseja que repares la máquina de palomitas del Doc. Lee debajo cómo hacerlo, y a continuación sube por el ascensor que está en esa sala. Te encontrarás con la máquina de "CRUNCH". La rica chocolatina te convertirá en Super Ed. Presiona el botón R frente a la maquina para conseguir el rico manjar.

Empuja el cubo transparente hacia el tubo que está colgado del techo para reparar la máquina. Pero antes, **recoge el antídoto que se encuentra en el techo** del cubo.

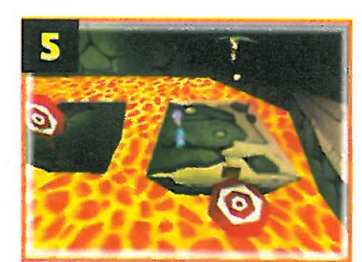


La transformación en **Super Ed te da la fuerza de un toro.** Podrás doblar barras, pegar mamporros o mover plataformas. ¡Mama, yo de mayor quiero ser como Super Ed!



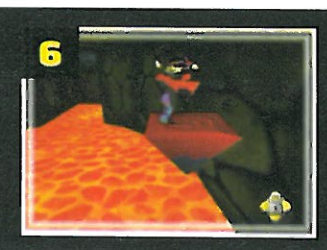


En la siguiente gran sala, te encuentras con tres plataformas. En cada una hay una diana, y cómo no por allí está el malo de turno: una molesta mazorca de maíz.



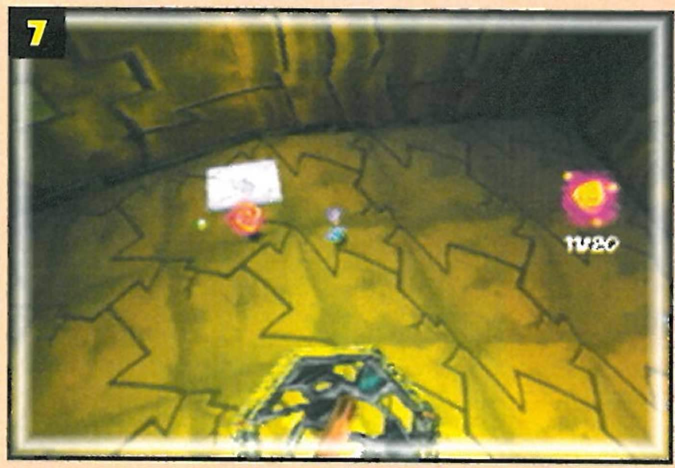
Para superar este obstáculo, colócate delante de la diana, espera a que te disparen, esquiva el proyectil y éste rebotará directo hacia la mazorca asesina.

El rescate de Doc está cerca pero aún te queda superar el territorio de los tostadores. Se han vuelto locos y disparan sus ricas tostaditas.

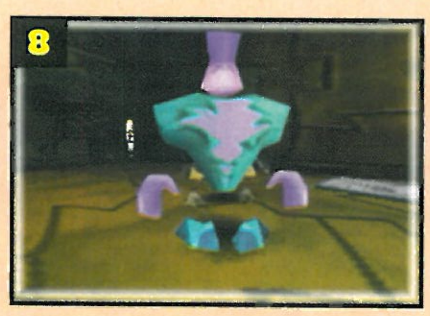


Recuerda que no puedes caerte de la plataforma donde estés: la lava está bajo tus pies. Presiona el **botón Z y el pad direccional** para esquivar las tostadas.

¡Por fin!, sólo queda eliminar al carcelero para liberar al Doc. Eso es justo lo que vamos a hacer en estos tres sencillos pasos.



Para tener ventaja en el combate debes **convertirte en Super Ed,** pero antes habrá que **liberar la máquina de Crunch**. Haz que tu enemigo te persiga y pise la **baldosa gris** que aparece en la máquina para levantar la barrera.



Tras convertirte en Super Ed, sólo te queda pegarle unos cuantos tortazos al carcelero. Acabas con él, salvas al Doc y consigues tu primer arma: una **vara.** Día completo.



9

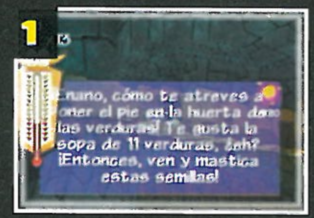
A partir de ahora el Doc guiará tus pasos. Te enviará a los diferentes niveles del juego a recoger diversos objetos para construir una máquina que permita llegar hasta Grogh. Tu primer objetivo: **recoger 6 muelles** en el mundo de los vegetales. Ahora te encuentras en un nivel que hace de portal al resto de las fases del juego.



Vegetables H.Q.



Busca el portal hacia el mundo del vegetal y prepárate para esto...



El recibimiento no es muy hospitalario: **los vegetales se han vuelto agresivos** y te darán la lata a lo largo del nivel.

Tu primer obstáculo importante en este nivel es una estancia con un gran pozo de lava en el centro, y dos amigables vegetales.



Entra y **pulsa el botón amarillo** que se encuentra al fondo de la sala. **Liberarás al tomate** que está encerrado. Como los enemigos no son muy listos, se pelearán entre ellos y te facilitarán la vida. Ya puedes pulsar el otro botón amarillo: aparecen una **plataforma y el primer muelle.**

Bájate del motor y entra en el siguiente portal. La estancia ante la que te encuentras es grandiosa, además puedes conseguir gran cantidad de antídotos. Recógelos todos y sube por unas plataformas hasta encontrarte dos caminos: el de la izquierda te lleva al final del nivel y el de la derecha al penúltimo muelle.



Activa el lanzallamas, presionando el botón amarillo para cargarte a las zanahorias y conseguir el muelle.

Esta extraña plataforma sólo funciona si introduces la vara en el lugar exacto. Después, para "pilotarla", mueve la vara hacia donde te quieras dirigir. Pero de momento espera a que las descargas eléctricas paren para darle caña a la nave.

En la siguiente parada te encuentras con un nuevo portal, que da a una habitación con un foso y tres zanahorias; en lo más alto hay un antídoto inalcanzable. Regresa a la plataforma y continúa. Tras la nueva puerta aparecerán un portal y otro muelle.



Tras penetrar en la nueva estancia te encuentras con un **enorme motor giratorio** que debes manejar con la vara que has conseguido al liberar al Doc. Pero antes, conviértete en **Super Ed y derrota a una especie de pepino gigante**. Tras ello se abrirá una puerta al fondo y podrás utilizar el motor. Con **otro muelle** en tu poder, vuelve atrás en tu artefacto volador y busca un camino estrecho a la derecha de la habitación.

Vuelve para atrás y continúa por el camino de la izquierda.



A estas alturas de nivel ya estarás harto de tanto vegetal, pero tranquilo sólo te queda eliminar a estos dos y el **último muelle** será tuyo.

Con los 6 muelles en tu poder llévaselos a Doc. Te mandará a la siguiente misión, obtener 6 hélices, pero antes tendrás que pasar por el campo de entrenamiento para que aprendas una nueva habilidad: la cerbatana de guisantes.

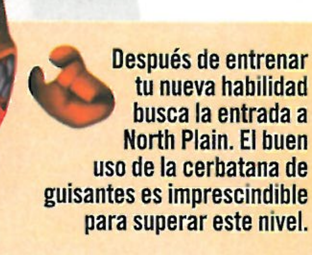


Presiona R para ponerte en modo disparo y **C-amarillo** para utilizar el modo subjetivo. Así es muchísimo más fácil apuntar.

FASE 3

North Plain

Después de entrenar tu nueva habilidad busca la entrada a North Plain. El buen uso de la cerbatana de guisantes es imprescindible para superar este nivel.



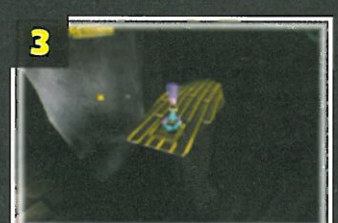
Tu primera prueba es bajar este puente. Apunta bien y **dispara a la diana de la izquierda** para abrir el camino.



La siguiente estancia presenta un **pequeño puzzle. Mueve las plataformas** para que puedas superar el abismo. Utiliza la vara en los **tres agujeros** que hay delante tuyo.



Penetras en un mundo de plataformas con una ambientación de tono medieval. Afina bien tu puntería porque ahora viene lo difícil. Tendrás que dominar la cerbatana como si fuera tu propia mano.



Este **molesto enemigo** es tu primera reválida. Utiliza la cerbatana contra él (ya sabes los botones y lo de apuntar). Tras eliminarle, súbete en la tabla y disfruta del paisaje.



Tras el viajecito en la tabla te encontrarás la **primera hélice** en esta **plataforma verde.**

Tu próximo objetivo debe ser la **diana que se encuentra al fondo del remolino.** Si aciertas tu tiro, se acercará una plataforma que te lleva a la **segunda hélice.** Nuestro consejo es que no te bajes en otras plataformas para coger los antídotos, ya que puedes volver más tarde y con menos riesgo.

Prácticamente seguido se encuentra la tercera hélice, el paisaje sigue siendo monumental pero la dificultad va a aumentar considerablemente.Tras bajarte en un estrecho camino ,es hora de convertirte en Super Ed.



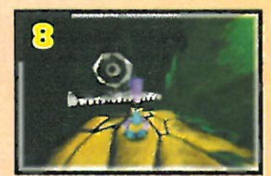
Esta plataforma móvil tiene su gracia. Nos da la **tercera hélice** y además nos lleva tranquilamente hasta lugar seguro.





El dibujo de la plataforma móvil es bien clarito: **si no se sube Super Ed** en ella, no hay "ruta turística". El premio es la **cuarta hélice.** No importa que en la vuelta al lugar de partida seas de nuevo Ed.

Sólo nos quedan dos hélices para superar la fase, así que afina tu puntería y estate bien atento. Cuando hayas dado con la penúltima, el desplazamiento hacia la estancia final se pondrá muy complicado. Antes de alcanzar la distintas dianas que están en el recorrido debes buscar la siguiente y dispararla, ya que cada una está protegida por un rayo. Por fin sólo queda dar con la última hélice.



Tu siguiente paseo es encima de esa **plataforma plateada.** Dispara al centro de las dianas metálicas para avanzar. Cuando ya no puedas más, busca la siguiente hélice. Al final de un pasillo se encuentra el preciado trofeo.



En este punto **dispara a la diana que se encuentra al fondo** de la pantalla y avanza hacia el hueco que ha quedado al descubierto. Siguiendo el camino se encuentra la última hélice.

Con la 6 hélices en tu poder regresa a ver a Doc, que te enviará al campo de entrenamiento para que perfecciones una nueva habilidad: El vuelo



Utiliza las **corrientes de aire** para elevarte. Esta habilidad requiere mucha práctica.



SHADOWMAN

4ª PARTE

Mike sigue adelante a pesar de lo tenebroso, frío y "rojo" de los siguientes tres niveles. Llegamos al corazón del Asilo, la Sala de Máquinas, donde verás cómo funciona el motor más malvado jamás construido, y también podrás ver a Luke, aunque seguro que preferirías no hacerlo...

NIVEL 12

FASE DE LIMPIEZA 1

En este punto del juego **(con Nivel de Sombra 4, Gad Toucher y Poigne)**, podemos volver a unos cuantos niveles ya visitados y hacernos con las Almas Oscuras que antes eran inaccesibles. Los niveles y la localización de sus **Almas Oscuras** es la que te detallamos a continuación:

- **Zona Muerta: Marrow Gates.** Sala de la Profecía: Un Alma Oscura tras la puerta en llamas.
- **Zona Muerta: Marrow Gates.** Una sobre la catarata cercana al puente roto, pasado Jaunty. Otra cerca del comienzo del nivel.
- **Zona Muerta: Tierras Baldías.** (Wasteland): Cuatro en lo alto de unas pocas cataratas.
- **Zona Muerta: Tierras Baldías.** (Wasteland). Templo de la Vida: Una tras el bloque en llamas, cerca de la puerta principal. Una tras el bloque en llamas, cerca de la puerta trasera.

Ahora deberías haber subido al Nivel de Sombra 5. Vuelve a los Caminos de la Sombra y abre la puerta Ataúd de nivel 4. Después continúa los Caminos hasta el siguiente área: la **Zona de Jaulas**.

Es hora de conseguir la **segunda pieza de L'Eclipser.** Cuando estés en posesión de este objeto, podrás cambiar día por noche.

PASOS RÁPIDOS

- *Recoger 9 Almas Oscuras en diferentes niveles.*
- *Subir al Nivel de Sombra 5 (25 Almas Oscuras).*
- *Nivel de Sombra 5.*
- *Total de Almas Oscuras=28.*
- *Poigne y Gad Toucher.*







NIVEL 13

OBTENIENDO LA SOLEIL

EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-5/ALMAS OSCURAS-23

Ahora es un buen momento para buscar la segunda pieza de **L'Eclipser: La Soleil**. Para ello, vuelve sobre tus pasos a los Caminos de la Sombra, donde te espera el desagradable puente de piel, y haz estallar la **Puerta Ataúd de Nivel 5.** Dentro encontrarás la preciada segunda pieza. Ahora continúa adelante, baja la palanca y cruza el puente de piel. Prepárate para embarcarte en la extensísima fase de Cageways. Si aguantas todos los tormentos de esta fase, verás a tu hermano Luke...



PASOS RÁPIDOS

- *Entrar en la puerta Ataúd de Nivel 5.*
- *Obtener La Soleil.*
- *Nivel de Sombra 5.*
- *Total de Almas Oscuras=17.*
- *Gad Toucher, Poigne.*

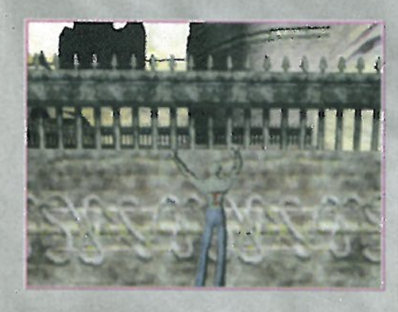




Cuando llegues a los **Caminos de la Sombra,** querrás volver a donde encontraste las **Puertas Ataúd de nivel 4 y 7.** Abre la de nivel 4 y sigue el camino. Encontrarás una **Puerta Ataúd de nivel 5 y un puente de piel.** Ve por el puente a través de los Caminos de la Sombra y llegarás a una habitación con dos pisos. ¡Has llegado a los Cageways! Dentro de la habitación verás algunos barriles y unos tambores iguales a los que viste en el área de entrada a la Zona Muerta. El camino que sube te lleva a una puerta marcada, mientras que la bajada te lleva a una larga caída.



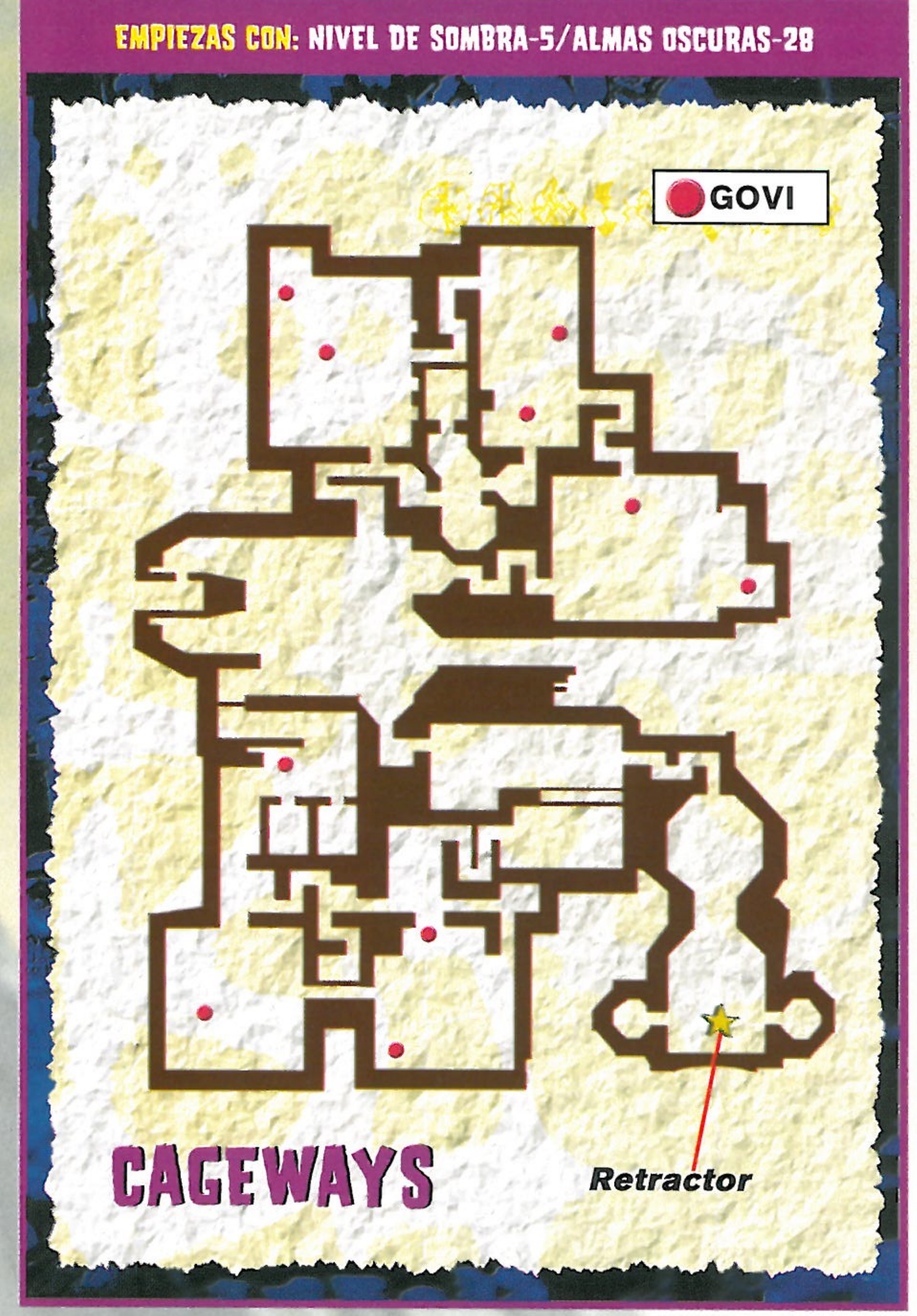






Tápate la nariz y tírate abajo, machaca los zombies y deslízate por la cornisa hasta el espacio entre los bloques. Aúpate, despacha a los zombies y agárrate a la cuerda que atraviesa el patio. Trepa hasta que veas un tren y una entrada. Ve por la entrada, recoge los ítems, incluyendo el **Govi** del piso de arriba, y vuelve al tren. Entra y avanza por los vagones. Al final encontrarás un mecanismo donde usar la **Llave del Ingeniero.** Úsala y comienza un horrible viaje. Cuando el tren pare, sal, elimina a los enemigos y recoge su energía si te hace falta. Mira a tu alrededor. Verás el mismo vagón de teleférico que en el Asilo. De momento olvídate de él y ve a la derecha, hacia las puertas deslizantes. Elimina a los carniceros que te molesten y baja las escaleras. Mientras recoges el Govi, verás un interruptor exactamente igual que los que has estado pulsando durante toda la aventura. No lo pulses, a no ser que quieras batallar un ratito contra enemigos extra. Busca una jaula suspendida en la habitación. Espera hasta que las puertas deslizantes te dejen pasar a la jaula. Sólo se abren una vez, así que, sé rápido, o tendrás que esperar a que vuelva la jaula en la dirección contraria. Una vez dentro de la jaula, espera hasta que las segundas puertas que veas se abran y entra en la sala adyacente. Verás que está llena de columnas, tuberías y carniceros. Elimina







NIVEL 12 (continuación)

FASE DE LIMPIEZA 1

CAGEWAYS

a esos "tíos raros", busca un interruptor y púlsalo. Ahora vamos hacia la puerta cercana a las escaleras de la otra esquina. Recorre el sangriento pasillo y prepárate para eliminar un montón de







carniceros y psicópatas. En la parte inferior de la escalera verás una puerta bloqueada; en la superior, una serie de jaulas que debes ir saltando para llegar hasta el Govi. Vuelve a la otra habitación y sube las escaleras. Tendrás que saltar a los raíles para poder subirte sobre la jaula móvil. Una vez al otro lado, tírate a la plataforma donde está el barril. Espera a que la jaula haga todo el recorrido hasta llegar de nuevo al lugar en el que estás. Tan pronto como vuelva a irse, salta y agarra el cable por el que va la jaula. Desplázate por él y déjate caer sobre los cajones opuestos a las cajas con el Govi encima. Una vez que tengas el **Alma Oscura** en tu poder, vuelve a la habitación de la que venías.

Una vez pasadas las puertas deslizantes verás una plataforma pequeña. Pequeña, pero lo suficiente para poder agarrarte a ella. Antes de trepar hasta la terracita de la izquierda, elimina al tirador para evitar futuros problemas. Sigue a la izquierda por la cornisa y súbete a la plataforma. Ve por la puerta y verás una habitación llena de agua con una estructura circular en el centro. Desde esa plataforma del centro, salta hasta la rampa del otro lado. Elimina a esos tontos y baja las escaleras. Súbete a las cajas del otro lado y usa la **Llave del Ingeniero** en el mecanismo. Enfila hacia la izquierda y baja por el pasillo. Usa de nuevo la Llave en el mecanismo y entra por la puerta. Saldrás a una enorme habitación llena de **vidrieras coloreadas.** Ten cuidado con los tiradores que te disparan nada más entrar a la habitación desde la otra punta. Corre por un lado de la plataforma si necesitas un respiro. Si no salta abajo y elimina a los tiradores. Sube las escaleras y verás el **Retractor.** Vuelve al mecanismo para la Llave del Ingeniero y enfila a la izquierda. Usa la Llave en el segundo mecanismo para mover el rayo hacia la otra parte de la habitación. Entonces cruza por el rayo cuando esté en el lado izquierdo de la habitación y salta sobre las consolas de control. Sal por la puerta y baja las escaleras, cruza la siguiente habitación y salta por la ventana de la jaula. Coge el **Govi.**

Usa el Oso de Luke para transportarte a la entrada de Cageways. Cuando vuelvas verás unas tuberías llameantes. Crúzalas para llegar al otro lado y entra en la siguiente habitación, siempre cuidando de que las jaulas móviles no te arrojen a la lava. Ahora salta de alegría porque has conseguido el Govi que andaba por el área de control. Súbete al vagón y deja que te lleve. Cuando pare, baja y sube por las escaleras paralelas. En la parte superior de una de ellas verás en el suelo un **par de dibujos.** Uno muestra a Luke y Mike, el otro es una





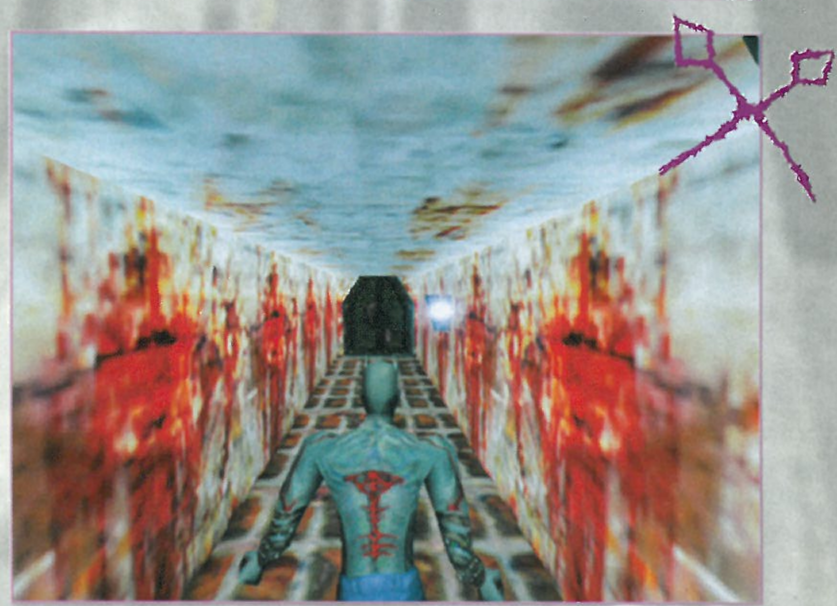
cruda representación de un Alma Oscura. Unos pasos adelante verás uno de los momentos más escalofriantes del juego. Luke llama a Mike pidiendo ayuda. Luke está muerto, pero, después de todo, estamos en la Zona Muerta...

Siguiendo adelante, verás algunos dibujos más con los **símbolos de los Asesinos.** Dobla la esquina y entra por la puerta. Tras cruzar otra puerta más, verás a Luke...

¡Bienvenido a la Sala de Máquinas del Asilo!

PASOS RÁPIDOS

- *Recoger 5 Almas Oscuras.*
- *Cruzar la tubería llameante circular (con ayuda del Gad Toucher), y recoger un Alma Oscura.*
- *Recoger el primer Retractor.*
- *Nivel de Sombra=5.*
- *Total de Almas Oscuras=34.*
- *Poigne, Gad Toucher.*



Todos los TRUCOS del mundo ¡¡¡Están aquí!!!



















Te presentamos las nuevas tapas de Nintendo Acción. Hazte con ellas y podrás conservar todos los números de tu revista oficial de Nintendo.

Si quieres alguno de estos números, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

La revista oficial de Nintendo te da más Acción

Mystical Ninja 2 Starring Goemon

3ª PARTE

Se puede decir que ya hemos llegado al final. Aquí tienes las últimas pistas para conseguir todos los pases y ¿terminar? Bueno, quizá, no exactamente, porque aún queda una fase extra. Pero eso ya forma parte de otro cuento. Nosotros ya te hemos dicho cómo llegar hasta el último mundo.

5º MUNDO FLOATING CASTLE

La última fase tiene niveles fáciles pero las misiones que hay que cumplir son realmente complicadas. La primera fase es **Cloud Fortress.** Tienes dos rutas diferentes para superarla. Por la parte de abajo llegas a **Sky Garden** y por la de arriba a **Wind Castle Wall.** Te recomendamos que te vayas por la de abajo en primer lugar.



Este pajarito es un rival de cuidado. No es que necesites muchos impactos para derrotarlo, pero tanto sus movimientos, muy rápidos, como su disparo, realmente difícil de esquivar, te van a poner las cosas difíciles. Ojito con el animal.



En Sky Garden sólo hay una salida, pero encontrarás diferentes caminos. Lo más práctico que te podemos contar es que tengas mucho cuidado con los enemigos cuando se haga de noche, sobre todo con las arañas gigantes, porque son bastante pesaditas y necesitan varias monedas para caer a tus pies.

Floating World Town

Las misiones son variadas y además deberás utilizar diferentes personajes para superarlas. Sigue leyendo.



Selecciona a Yae en la Teahouse y busca al hombre con la bolsa en la cabeza. Te pedirá una especie de autorización. La conseguirás en la casa alargada, aunque deberás convencer al otro hombre con la bolsa en la cabeza: Selecciona esta respuesta:"but I really want to". Con la autorización en tu poder vuelve con el primer hombre y te convertirás en un operador de línea telefónica. Deberás convencer a un chico. Selecciona estas respuestas:1. Oh come on, its not... 2. Thunder, you see...3. Now, your navel... 4. That´s right... 5. When I was a kid.



Tu siguiente paso debe ser visitar a esta dulce mujer, que te pide que le entregues la comida a su marido. Tienes poco tiempo para encontrar a este mensajero por todo el pueblo. Además parece que tiene prisa porque está todo el rato corriendo. Espérale en un sitio concreto y abalánzate sobre él en cuanto le veas, pulsando B.



Tras obtener otro de los pases, vuelve a la Teahouse y selecciona a Ebisumaru. Deberás encontrar a Obisumaru y echarle una carrerita en Wind Castle.

Si cuentas con **32 pases,** podrás dirigirte al **Dream Castle.** Este castillo es un refrito de los anteriores, y además el nivel de dificultad está por las nubes. Hay **dos sub-fases por castillo.**



La primera fase de este Dream Castle es de una dificultad extrema, y si no te lo crees, fíjate en las pequeñas plataformas por las que debe moverse nuestro personaje.

Tras superar este remix de castillos, el orden habitual se invierte y primero te enfrentas a una **lucha de robots.** Por cierto que el último especimen es muy rápido y tiene una energía vital de nada menos que **6666 puntos.**



El amigo de la maza se vuelve a cruzar en nuestro camino, pero ahora ante nuestros pies no hay agua, sino veneno. Estamos ante el último obstáculo antes de los enemigos finales.

Para terminar te enfrentarás dos veces con **Dochuki**. En la segunda, su fuerza se ha duplicado. Debes **esquivar los rayos que surgen de sus ojos y su disparo.** Cuando él golpee la plataforma, vete al lado contrario, date la vuelta y dispárale. Repite esto y se lanzará con la boca abierta hacia ti. En ese momento debes pulsar Arriba para meterte en su boca, y después presionar "B" lo más rápido que puedas. Después el proceso

se repetirá de forma que sólo te quedará hacer de nuevo esta operación para derrotarlo.

Si piensas que esto ya ha finalizado estás muy equivocado, te queda una **fase extra.** Pero sólo podrás acceder a ella cuando te hayas hecho con **44 pases.** Si no los tienes, no te quedará más remedio que regresar a los **5 mundos anteriores** y cumplir misiones que no hayas realizado anteriormente. Te pondremos varios ejemplos:

1. En la segunda fase selecciona a **Ebisumaru** y **busca a Obisumaru para correr una carrera** como la del 5 nivel, pero bastante más sencilla.

2. También en el segundo mundo, en **Kappa Road,** selecciona a Yae y bucea en la primera zona de agua. Te encontrarás con otro **pulpo gigante** al que debes eliminar.

3. Por último en el 5º mundo, en la ciudad, debes **buscar durante la noche a un mercader fantasma** que quiere venderte un pase. Regatea un poco y conseguirás uno de lo más fantástico por **500 monedas.**

La entrada a **Creep Village,** la fase extra, se encuentra en **Mokeke Forest.**

ALGUNOS CONSEJOS INTERESANTES

Para rematar la guía, os contamos lo último que hemos averiguado y que creemos que os puede ser útil de Goemon 2. Unas cuantas curiosidades que a buen seguro los jugadores expertos nos agradecerán y que... bueno, ahí lo tenéis, podéis leerlo.

■ 100 monedas gratis. Para hacer este truco necesitas un controller pak. Cuando tengas 100 o más monedas en EDO, ve a "Lost'n Town". Allí dirígete a la segunda casa a la derecha, la que tiene una cortina azul, y compra tanto Sushi como puedas. Cada trozo te dará una vida extra y dos puntos de salud. Sal y entra en la posada cercana. Salva el juego y reinicia. Cuando vuelvas a conectar, aparecerás con 100 monedas más en tu marcador. Necesita que le eches paciencia, pero te vendrá muy bien para luchar contra jefes duros o zonas peligrosas.

■ Para que no te haga pupa el jefe. Cómo no hay nada más frustrante que cruzar un sinfín de plataformas para plantarte ante el jefe de marras, y que te haga polvo obligándote a empezar de nuevo, aquí tienes un buen consejo para superar al jefe del tercer castillo. Pégate a la pared de la derecha, la que esté más lejos del rival. Ahí no podrá atacarte con su golpe más temible, y tú podrás evitar el resto de sacudidas.

■ Todos los champiñones. Vamos al tercer capítulo, al minijuego donde la ancianita te pide que recolectes 30 champiñones en las fases Tomb Pass y Maneater Road. Lo que debes hacer es "suicidarte" hasta que sólo te quede una vida. Entonces entra en una de las fases y recoge todos los champis que veas. Muere una vez más y selecciona Continuar en la pantalla de Game Over. Aparecerás en el World Map. Así que entra en la OTRA fase (donde no habías entrado antes) y verás que hay doble de champiñones, los de esa fase y los que ya habías cogido.

■ Dicen que... Si conectas cuatro mandos a la consola y te haces con 44 pases, es posible acceder a un modo multijugador especial. Para ello, en los mandos 3 y 4, pulsa C-derecha + Start. Y si ahora vais a la casa del adivino, dicen también que podréis cambiar vuestro vestuario. Pruébalo.



☑ Todos los trucos funcionan ☑ Son los últimos disponibles

Trucos en clave Nintendo

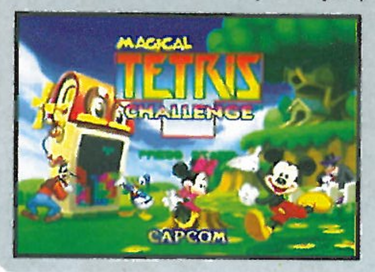
✉ trucos.nintendoaccion@hobbypress.es ✉ NIntendo Acción. C/ Pedro Teixeira, 8, 2ª Planta. 28020 Madrid

N64

Magical Tetris Challenge

Las cajas de zapatos no son lo mismo, pero si a Jimmy le sirven para jugar al Tetris, pues... Jimmy: ¿y mis polainas?

Si mientras estás jugando en la opción **Endless Tetris Mode**, no haces más que preguntarte cómo sería el gráfico de las líneas conseguidas (así, bonito, dividido en líneas simples, dobles, tetris,...), presiona **A y B** a la vez. Hala, ahí lo tienes, en la pantalla del jugador dos. Y empieza a preguntarte cosas más interesantes, chico. Jimmy: Por ejemplo, ¿qué hay de cena?





N64

Super Smash Bros

Pikachu, Mario, Link y todo el que se ponga a tiro, podrá ser objeto de tus conocimientos de moda.

Para cambiar la vestimenta de tu personaje viene siendo habitual **pulsar algún botón C** al elegirlo. Pues bien, este juego no es una excepción. Pulsa C sobre cualquiera de ellos y verás cómo... Jimmy: ¡Eh! Mira, Link lleva un traje color caca, o algo. Por favor, Jimmy, eso no se dice. Jimmy: Y ¡oh!, Pikachu va a venir a mi fiesta de fin de año de las llanuras de Wyoming. ¿Pero qué dices? Ah, pues sí, menudo gorrito de festorro cumpleañero lleva.



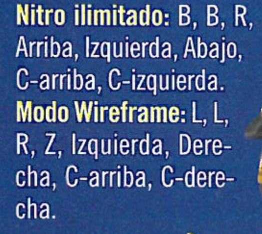


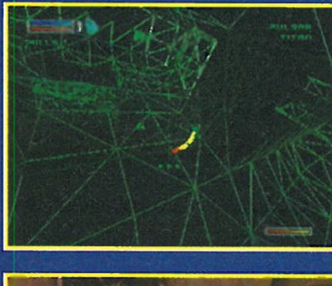
N64

Forsaken

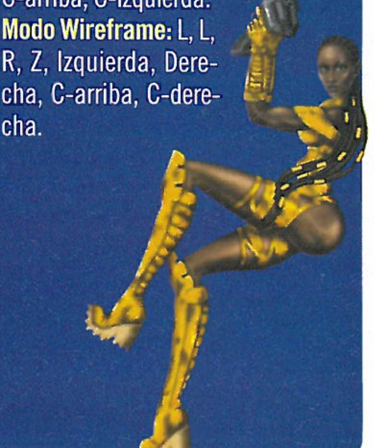
Todos las combinaciones de botones se introducen en la pantalla donde aparece la frase "Press Start". Diferentes mensajes nos informarán de que todo ha funcionado. Esto si que es destripar vivo un juego. Jimmy: ¡Brutos! Ahora mismo llamo a Green Peace, que ya salvaron una oca y...

Congelar enemigos: R, Z, Derecha, Derecha, C-arriba, C-izquierda, C-derecha, C-abajo.
Modo Gore: Z, Abajo, C-arriba, C-izquierda, C-izquierda, C-izquierda, C-izquierda, C-abajo.
Armas primarias infinitas: A, R, Z, Derecha, C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-abajo.
Armas secundarias infinitas: B, B, Z, Izquierda, Izquierda, C-arriba, C-izquierda, C-derecha.
Solaris infinito: B, L, L, Z, Arriba, Abajo, C-arriba, C-arriba.
Titans infinitos: A, B, L, Arriba, Arriba, C-arriba, C-arriba, C-derecha.
Invencibilidad: A, Z, Z, Arriba, Izquierda, C-izquierda, C-izquierda, C-abajo.
Selección de nivel y Battle mode: A, R, Z, Arriba, Arriba, C-arriba, C-abajo, C-abajo.
Muertes de un solo disparo: B, B, B, L, R, Izquierda, Abajo, Abajo.
Modo Psicodélico: A, R, Izquierda, Derecha, Abajo, C-arriba, C-izquierda, C-abajo.
Modo Stealth: Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Derecha, Abajo, C-izquierda, C-izquierda.
Energía ilimitada: L, Z, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo, C-abajo, C-abajo.
Nitro ilimitado: B, B, R, Arriba, Izquierda, Abajo, C-arriba, C-izquierda.
Modo Wireframe: L, L, R, Z, Izquierda, Derecha, C-arriba, C-derecha.











Yoshi's Story

Truco "rayante" del mes. Ve al modo **Time Trial** y estate quietecito, majo. Cuando la cancioncilla haya sonado unas **ocho veces**, podrás oír una melodía que aparecía en... ¡Mario Paint! Bueno, seguro que a alguien le hará ilusión, y todo.

Fernando Delgado, desde Albacete

Consulta Estrella

Sentimos enormemente que ocurran estas cosas, pero mandamos a Jimmy a comprar el Mario Golf y volvió de las llanuras de Wyoming con un cartucho americano. En serio, uno de los trucos que publicamos el mes pasado sólo funciona en NTSC. Sorry.

1080° Snowboarding

¿A que no sabías que pulsando C-arriba en la pantalla de presentación puedes **cambiar la cámara** para admirar el descenso del menda en cuestión? Pues si no sabías eso, a ver qué cara pones cuando te contemos que en las **repeticiones del modo HalfPipe** puedes añadir un artístico "scratch" (ya sabes, aquello de rayar un disco a lo tonto) moviendo el Stick en cualquier dirección.

War Gods

N64

Que no Jimmy, déjalo ya, que eso que estás leyendo no es un manuscrito antiguo para invocar dioses. Jimmy (solemne): Bono Lemmy Mini Kali, Bono Lem... ¿hola? Bono, Lem... Sí, ¿está Thor? Verá, tengo un bello cuadro que...

Menú de trucos: En la pantalla del título presiona Derecha en la cruceta tres veces, B, B, A, A. La pantalla hará un flash. Dirígete ahora al menú de opciones y entra en el nuevo menú que se habrá abierto. Y estas son las opciones que aparecen:

Game Timer: Activa y desactiva el contador de tiempo.

Easy Fatalities: Presionando todos los botones de ataque veremos el fatality de nuestro luchador.

Player 1 Skill: Modifica la cantidad de daño que inflige el jugador uno.

Player 2 Skill: ¿Tu que crees?

Level select: Te hartarás de jugar en el escenario elegido.

Jugar con Exor: En la pantalla de personaje, pulsa Izquierda, Abajo, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Izquierda, Arriba, Derecha, abajo.

Jugar con Grox: Pulsa Abajo, Derecha, Izquierda, Izquierda, Arriba, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Izquierda.

Papyrus

GBC

Ponte la falda blanc... Jimmy: Ya está. Sí, em, Papyrus, hala.

Unos passwords antes de dormir. Pero no te quites las gafas, que tienes que mirar las pantallas de aquí abajo...





Pokémon

¡oh!

¿Quieres clonar un Pokémon raro? Julio Casado, desde Madrid, nos ha soplado que, con dos Game Boys conectadas, y una vez en el Club del Cable, debéis hacer un intercambio siguiendo las pautas de siempre. Cuando aparezca el cartel "ESPERA", el jugador del Pokémon raro deberá apagar la consola. El otro jugador la dejará encendida hasta que aparezca "TRATO TERMINADO", y apagar. Ahora ambos lo poseen.

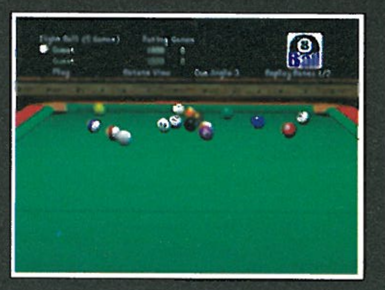
Virtual Pool 64

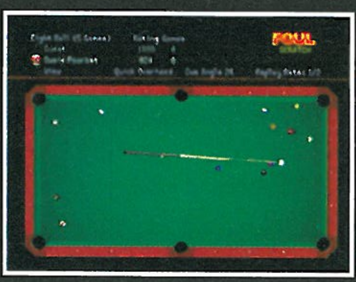
N64

Vaaaaya pedazo de fallos de programación que hay por aquí. Como buenos "sinvergüenzas"que somos, no sólo nos aprovechamos, sino que obligamos al pobre Jimmy a difundirlos por todo el país.

Jimmy: ¡Cómo no, chavales!

- Para **obtener puntos** a troche y moche, simplemente cuela una bola de manera perfectamente legal y después repite la jugada una y otra vez (pulsando izquierda en la cruceta direccional). Los puntos de las repeticiones se sumarán a tu marcador.
- Si lo único que quieres es fastidiar, **presiona R** cuando el adversario vaya a hacer su tiro y, manteniéndolo pulsado, gira su palo con el stick analógico. Como aun así las meta, o eres muy malo, o eres el mejor.
- Y éste es ya la repanocha, oiga. Para **volver a tirar si te ha salido mal la jugada**, pon la repetición, pulsa R para obtener la vista aérea, mueve el palo en la dirección que quieras, y pulsa A para recuperar el tiro, así, sin más.







Los mejores

Os recordamos los cuatro mejores trucos (a nuestro juicio) que hemos publicado hasta la fecha.

Wipeout 64

En la pantalla del menú principal mantén presionados Z + L + R para pulsar luego la secuencia C-abajo cuatro veces, C-derecha, C-arriba, y C-izquierda. La pantalla te sacará una foto si lo has hecho bien. A partir de entonces tendrás **todas las naves** del juego. Para obtener **energía infinita,** lo único que tienes que hacer es pulsar dos veces C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha.

Turok 2

No podía faltar en esta sección el afamado truco para el «Turok 2» de Acclaim. En la pantalla "Enter Cheat" introduce **BEWAREOBLIVIONISATHAND.** Hala, todos los trucos del juego para ti.

Star Wars Rogue Squadron

Pilota el **Naboo Starfighter** del pequeño Anakin. Tienes que entrar en la pantalla de códigos, escribir **HALIFAX?,** introducirlo y escribir a continuación **!YNGWIE!.** El Nabboo aparecerá en la pantalla de selección de nave.

Star Wars Racer

Para introducir un código debéis escribir cada letra manteniendo pulsado Z y presionando L para introducirlas. Haced lo mismo con END. Luego poned vuestro nombre como de costumbre. La palabra mágica es **RRTANGENTABACUS.** Activa todos los trucos del juego. Introdúcete en el menú de trucos pausando la carrera y pulsando la secuencia **Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba** en la cruceta.

ENCUESTA



Queremos conocerte un poco mejor y hacer una NINTENDO ACCIÓN totalmente a tu medida. Para ello nos gustaría que nos contaras lo que piensas sobre algunos temas relacionados con las consolas y con nuestra revista. Si tienes unos minutos, responde a estas preguntas y envíanos el cuestionario (o una fotocopia) por correo a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; Apartado de Correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. indicando en el sobre: Encuesta NINTENDO ACCIÓN. Muchas gracias por hacernos llegar tus opiniones.

TU CONSOLA

1. ¿Qué consola o consolas tienes?______________

2. Si tienes varias, ¿para cuál compras software?____

____

A PARTIR DE AQUÍ CONTESTA EN RELACIÓN A LA CONSOLA PARA LA QUE COMPRAS JUEGOS.

3. ¿Cuántas horas utilizas tu consola a la semana?

____

4. ¿Cuántos juegos tienes?_

5. ¿Cuántos juegos te has comprado el último año?_

6. ¿Cuántas personas utilizan tu consola (contándote a ti)?_______

7. ¿Vas a comprarte otra consola próximamente?
❑ Sí ❑ No

8. Si has respondido que sí, indica cuál___________

LA REVISTA

9. ¿Desde cuándo lees Nintendo Acción?
❑ Desde hace menos de un año
❑ Desde hace más de un año
❑ Desde hace más de dos años
❑ Desde que salió a la venta

10. ¿Cada cuánto tiempo compras Nintendo Acción?
❑ Todos los meses
❑ Más de 6 veces al año
❑ Menos de 6 veces al año

11. ¿Qué parte de la revista sueles leer?
❑ Toda la revista
❑ Más de la mitad
❑ Menos de la mitad

12. Cuando no compras la revista, ¿a qué se debe?
❑ No la encuentro en el quiosco.
❑ No tengo dinero.
❑ No me interesan los temas de portada.
❑ Me compro otra revista ese mes.
❑ Otra razón: ________

____

13. ¿Cuántas personas leen la revista que te compras, contándote a ti? ________

14. ¿Qué te parecen las secciones de la revista?
(3: Muy interesante
2: Interesante
1: Poco interesante)
Show de Big N_________
Zona Zero___________
Previews ___________
SuperStars __________
Guías_____________
Reportajes consolas:____
Reportajes compañías:____
Reportajes juegos: ______
Trucos____________
Concursos:__________
Libros de trucos________
Posters____________

15. ¿Qué otras revistas compras regularmente, al menos 6 veces al año?

____

16. ¿Qué otras revistas compras de vez en cuando?

____

17. ¿Qué tipo de promociones y regalos te gustaría que aparecieran en la revista?

____

____

18. Puntúa del 1 al 3 los regalos que hemos dado con la revista
(3: Muy interesante
2: Interesante
1: Poco interesante)
Video Nintendo________
Adhesivo decora tu N64___
Adhesivo decora tu GB____
CD Música Zelda_______
Cupones sorteo 100 juegos__________
Mini libros de trucos____
Adhesivos Controller Pack_
Funda Game Boy_______
Póster____________
Carpeta____________

19. ¿Prefieres las guías por entregas (y que haya más) o una sola pero completa.
❑ Varias por entregas
❑ Una pero completa

DATOS PERSONALES

20. Edad: ________

21. Sexo: ❑ Hombre ❑ Mujer

22. ¿Cuál es tu principal ocupación?
❑ Estudio
❑ Trabajo
❑ Ambas

23. ¿Cuáles son tus aficiones, aparte de las consolas?
❑ Ir al cine
❑ Leer
❑ Ver TV
❑ Jugar a las recreativas
❑ Oír música
❑ Hacer deporte
❑ Salir con los amigos
❑ Otras:___________

____

24. ¿Oyes habitualmente la radio?
❑ Sí
❑ No

25. ¿Qué programas escuchas?

____

26. ¿Y qué programas de TV ves habitualmente?

____

BUZÓN DE SUGERENCIAS:

____

____

____

____

____

Muchas gracias por colaborar con nosotros. Si quieres entrar en el sorteo de un televisor SONY Black Trinitron de 14", indica aquí tu nombre y dirección. Estos datos son absolutamente confidenciales y únicamente se utilizarán para enviarte tu regalo si resultas premiado. No se utilizarán para mailings propios ni ajenos. Te rogamos que sólo nos envíes una encuesta, para evitar duplicación de datos. Gracias.

Nombre: ____________
Apellidos:____________
Calle:____________
Localidad:____________
Población: ____________
C.Postal:____________
Teléfono:____________



LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
DOS DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN
1
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14.30H. O DE 16H A 18.30H A LOS TELÉFONOS 902 12 03 41 Ó 902 12 03 42. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO 902 12 04 47 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN
E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo Acción